PLAYSTATION2·PSONE·NINTENDO64·DREAMCAST·PCCDROM·GAMEBOY ADVANCE

READY!

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

Año 1 · Número 5 · 795 pts · 4.7 euros

LA ÚNICA REVISTA DE PC Y CONSOLAS CON UN CD INTERESANTE

capcom nos trae
Devil May Cry

un paseo por
Extermination

una relación muy especial
Manga y Videojuegos

resident evil code veronica X

vampire night


floigan bros


extreme g III


dark cloud

シェンムー

lo último de Yu Suzuki y AM2

SHEN MUE II

8 414090 222266 00005


REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
DOKAN
1
ドカン
ARES INFORMATICA S.L.
el regreso
de la leyenda

READY !

número 5
12-01

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado
Xavi Bartolomé

Dirección:
Ramón Almagro

Jefe de Redacción:
Ricardo González

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Diseño del CD:
Pedro Almagro

Redacción:
Pedro Almagro *CLOSED*
Ricardo Pérez Pedrós *RIP*
Rufino Acosta *MANIAC BOY*
Carlos B. García
Josep Poquet *JOE*
Juan Ordóñez *MERCUCCIO VESPONTI*
Juan Elías Fernández Fabra *VLAD TEPES*
Diego García *MARCUS*
Javier Bolado *BLACK KAT*
Oscar Alcañiz *OSCAR*
Ricardo *RICAR GONZÁLEZ*

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

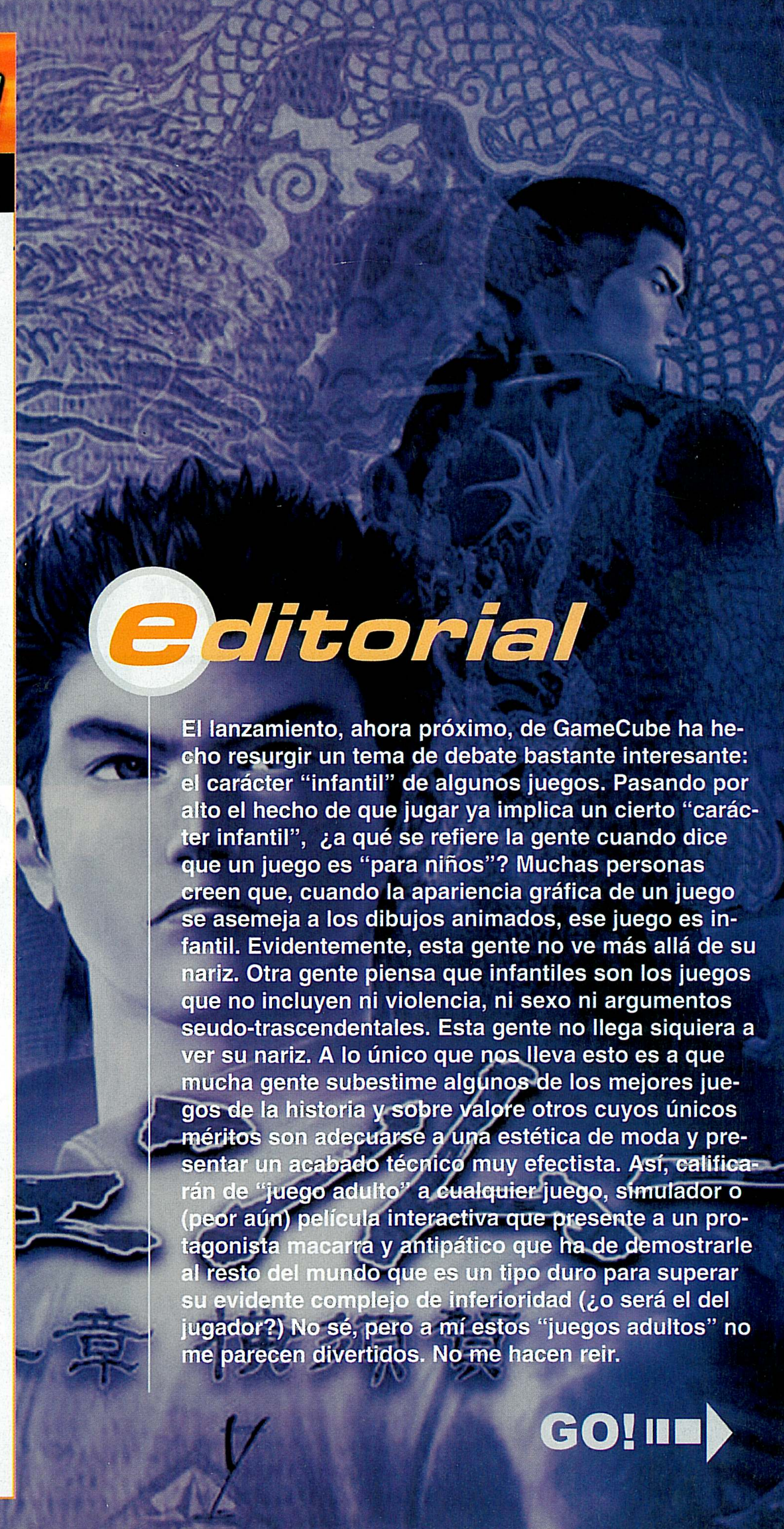
Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García



editorial

El lanzamiento, ahora próximo, de GameCube ha hecho resurgir un tema de debate bastante interesante: el carácter "infantil" de algunos juegos. Pasando por alto el hecho de que jugar ya implica un cierto "carácter infantil", ¿a qué se refiere la gente cuando dice que un juego es "para niños"? Muchas personas creen que, cuando la apariencia gráfica de un juego se asemeja a los dibujos animados, ese juego es infantil. Evidentemente, esta gente no ve más allá de su nariz. Otra gente piensa que infantiles son los juegos que no incluyen ni violencia, ni sexo ni argumentos seudo-trascendentales. Esta gente no llega siquiera a ver su nariz. A lo único que nos lleva esto es a que mucha gente subestime algunos de los mejores juegos de la historia y sobre valore otros cuyos únicos méritos son adecuarse a una estética de moda y presentar un acabado técnico muy efectista. Así, calificarán de "juego adulto" a cualquier juego, simulador o (peor aún) película interactiva que presente a un protagonista macarra y antipático que ha de demostrarle al resto del mundo que es un tipo duro para superar su evidente complejo de inferioridad (¿o será el del jugador?) No sé, pero a mí estos "juegos adultos" no me parecen divertidos. No me hacen reir.

GO!

SUMARIO

noticias 5

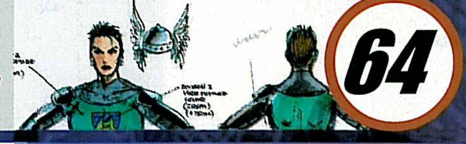
a punto 10

reviews 21

reportaje: ANIME Y VIDEOJUEGOS 50

solución: EXTERMINATION 56

RPG freaks: LA SAGA DE BALDUR'S GATE 64



el club de la lucha: KING OF FIGHTERS (1) 68

miscelánea 72

la carrera del siglo: ALTAS VELOCIDADES Y LOOPINGS DEL FUTURO 74

trucos 78

Buffy cazavampiros

decide pasearse por el mundo de los videojuegos

Electronic Arts se encuentra desarrollando en un juego de acción y aventura basado en la serie de televisión **Buffy la cazavampiros para la** XBOX de Microsoft. En el juego podremos controlar a Buffy con la cual combatiremos al Maestro y sus huestes, que intenta abrir una puerta al infierno y convertir a la humanidad en un rebaño. Gráficamente, el juego promete ser, como mínimo, espectacular.



Buffy (Xbox)





MGS2: ¡ya casi!

fecha: 29 N
lugar: Akihabara, Japón

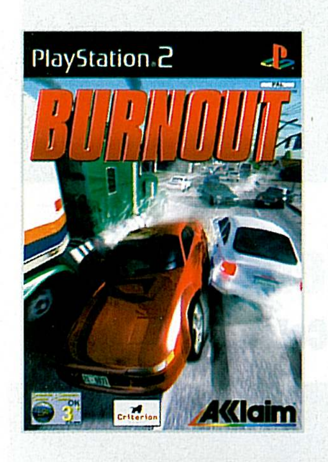


MGS2-Sons of liberty (PS2)

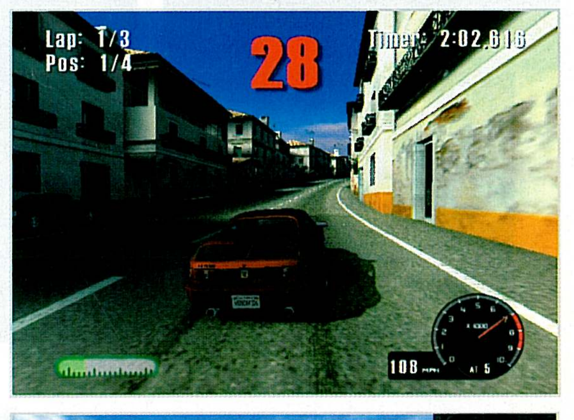
El 29 de noviembre aparecerá finalmente el juego mas esperado del año, el **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, a un precio de 9.800 yens. La primera versión será una edición limitada del mismo que incluirá una figura de metal del Snake, un libro de ilustraciones a pleno color de 72 paginas y un DVD especial.

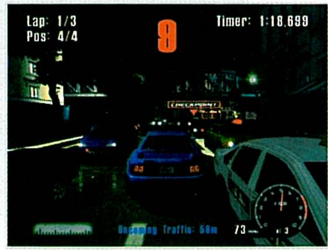
Quema rueda con Burnout

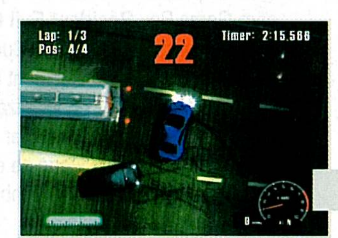
¿Qué tendrá este juego, qué tendrá?

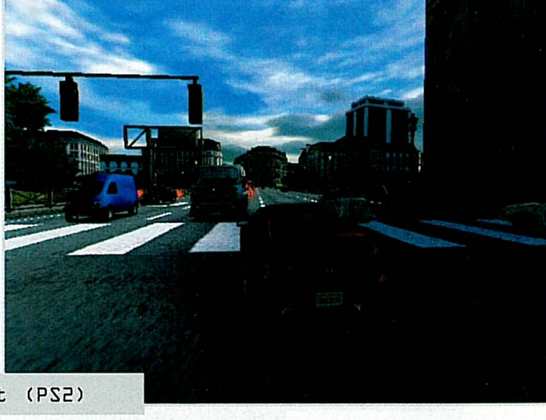


Por si todavía no has visto el video en el cd de portada, te diré que **Burnout** es un juegazo, muy en la línea de lo que fue el primer **Need For Speed**, sólo que técnicamente impecable y emocionante a más no poder. El juegazo que están a punto de sacar a la calle Criterion y Acclaim ha permanecido en secreto durante mucho tiempo, y a la prensa se nos ha dado la información con cuentagotas. Ahora ya sabemos que se trata de un juego con tráfico real, velocidad endiablada y unas colisiones que hacen que GT3 parezca un programa antediluviano. Obtendremos puntos por conducir temerariamente (por el lado opuesto de la calzada, por la acera...) y atravesar todos los checkpoints antes de que termine nuestro tiempo. ¿Pero qué digo? Mejor será que lo veais con vuestros propios ojos. Acclaim lo distribuirá en nuestro país el **23 de Noviembre**. La PS2, con su nuevo precio, va a volar de las estanterías.









Burnout (PS2)

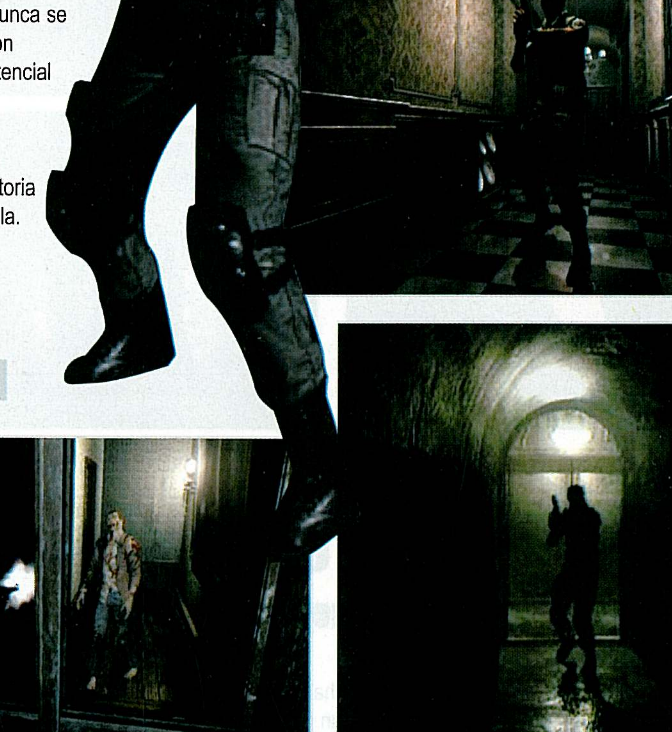


Resident Evil para Gamecube

Nintendo se apunta al terror

Sin duda, la noticia más increíble y espectacular del mes ha sido protagonizada por Nintendo y Capcom. En una sorprendente rueda de prensa realizada el mismo día en el que se ponía a la venta la Gamecube, directivos de ambas compañías anunciaban que la saga estrella de Capcom, **Resident Evil**, cambiaba de plataforma y se convertiría en títulos exclusivos para la nueva maquina de Nintendo. De este modo el Resident Evil 4, que estaba siendo desarrollado para la PS2 aparecerá en exclusiva para la Gamecube a principios o mediados del 2003. De igual manera, Capcom planea reeditar la saga completa del Resident Evil en Gamecube, más el Resident Evil Zero que aparecerá a mediados del próximo año. Pero las sorpresas no acaban ahí, ya que el primero de los Resident Evil no será una mera conversión del titulo de PSX, sino que será completamente rehecho en un entorno tridimensional y gráficos como nunca se han visto en la saga. Las imágenes que se ha mostrado de momento son realmente sorprendentes, dándonos una nueva muestra del enorme potencial de la Gamecube.

Ante las protestas de muchos aficionados por el cambio de plataforma, Capcom ha contestado que su objetivo es el no obligar al consumidor a tener que comprarse varias plataformas para seguir íntegramente la historia del juego, por lo que ha decidido realizarlos todos para una única consola.



Resident Evil (NGC)

Y también para la pequeñita

Resident Evil Gaiden para Gameboy Color

Además del anuncio de nueva plataforma para la saga, Capcom muestr unas cuantas pantallas de su nuevo juego para Game Boy **Resident Evil Gaiden.** En él encarnaremos a Barry Burton, uno de los personajes del Resident Evil 1, cuya misión consiste en localizar la fuente de los zombies y acabar con ellas. La aparicón del juego se espera en europa para finales de noviembre.



R.E. Gaiden (GBC)



Nuevo King of Fighters

Novedades en el último beat'em up de SNK

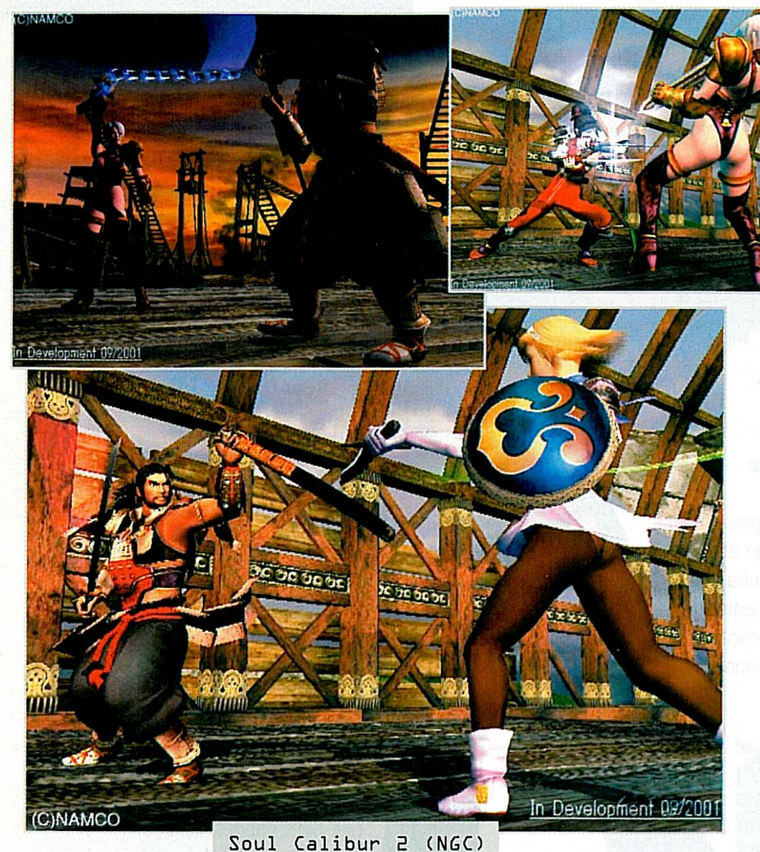
Sin duda una noticia que alegrará a todos los aficionados de los juegos de lucha es que finalmente Eolith y SNK han mostrado al publico la ultima entrega de su saga de lucha de mayor éxito, The King Of Fighters 2001. Aunque tan solo cuenta con cuatro luchadores nuevos con respecto a los usuales en la saga, el juego ha modificado mucho su estilo de juego con la introducción de un sistema de Strikers alternativos, que permite modificar el numero de luchadores de tu equipo para convertirlos en Strikers (de una manera muy similar al sistema de ratios del Capcom vs Snk). Contra mas personajes elijamos para nuestro equipo, menos Strikers tendremos, y nuestra barra de especial será mucho mas corta y por lo cual, mas fácil de rellenar. Según parece, el juego acabará con la etapa de Nest de una vez por todas. Los cuatro personajes son Mei Lin, una otaku justiciera que sustituye a Jhun en el equipo de Korea, y los tres nuevos componentes del equipo de Nest que acompañan a Kula, Angel, una voluptuosa luchadora mejicana, Foxy, antiguo Striker del 2000 y que combate con una espada y K9999, un homenaje al Tetsuo de Akira que es doblado por el mismo actor que este.

FLASHAZOS

Felicidades para todos los que tengan planeado comprarse próximamente una **Playstation 2**, ya que **Sony** ha decidido rebajar los precios de su consola a **49.990 pesetas**, veinte mil menos de su antiguo precio de venta. Finalmente la consola se encuentra a un precio asequible para competir con sus próximas rivales.

Hay una noticia de ultima hora sobre el futuro de **SNK**. Tal y como habiamos anunciado en el primer numero, **SNK** se encontraba a punto de cerrar por causa de sus problemas economicos, pero consiguió subsistir gracias a la inversión de un capital externo. Sin embargo, el uno de octubre la corte de justicia de Osaka ha revocado la petición de "Rehabilitación de Bancarrota" que **SNK** habia solicitado el pasado dos de abril para subsanar su situación. Todo parece indicar que esta vez es definitivo, aunque aun cabe la posibilidad de que vendan la propiedad intelectual de sus juegos a Capcom o Eolith y podamos seguir gozando de sus titulos.

Además, hay una triste noticia para todos los que disfrutaron con la **pelicula del Final Fantasy**, y es que debido al terrible resultado obtenido por la pelicula en el mercado japones y americano, Square ha decidido abandonar su producción de películas. Por suerte, al menos podremos disfrutar de una nueva serie de animación basada en el Final Fantasy, titulada Final Fantasy: Unlimited. Esperemos que llegue a España algun dia, aunque sea mediante venta directa de video.



Soul Calibur 2 (NGC)

Soul Calibur 2

Novedades en el «Slash'em up» de Namco para Gamecube

Finalmente ya hay imagenes y diseños del nuevo titulo de Namco para la Gamecube, el Soulcalibur 2. De momento, solo se ha revelado un unico personaje nuevo, la hermana pequeña de Sophitia, Cassandra, pero parece que se incluiran mas de 12 nuevas caras. Por lo que puede apreciarse de las imagenes, el entorno grafico del juego es fabuloso.

Kingdom Hearts

El proyecto que une a Square y a Disney

Para delicia de los aficionados a la saga del Final Fantasy, Square ha anunciado la incorporación de personajes de su saga estrella en el proyecto que desarrollan en colaboración con Disney, **Kingdom Hearts**. El juego, que dia a dia parece más interesante, incluirá de momento a Tidus y Wakka del Final Fantasy X y a Selphie del VIII. Se basa en dos mundos completamente separados, el castillo Disney y las Islas del Destino. Echad un vistazo vosotros mismos a sus pantallas.

Kingdom Hearts (PS2)





Star Ocean 3

¿el primer RPG de verdad para PS2?

Enix ha mostrado las primeras pantallas de su nuevo RPG para PS2 Star Ocean 3, uno de los juegos mas esperados por los aficionados al genero. Al contrario que las anterioes entregas de la saga, todo parece confirmar que este titulo si que llegará a nuestro pais.







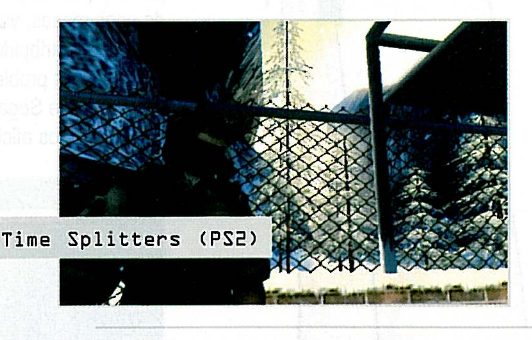
Star Ocean 3 (PS2)

Time Splitters

parte tu tiempo por la mitad



Los aficionados a los juegos de primera persona que posean una PS2 podran disfrutar en primavera de TimeSplitter 2, que funcionará a 60 frames por segundo y gozará de un sistema de creación de mapas.



Time Splitters (PS2)

Llega otro Megaman

Capcom continúa la interminable saga de Rockman

Capcom ha anunciado la aparición del Megaman X6 en noviembre para Japon, que continuará la historia donde la dejaba el anterior y descubriremos si nuestro compañero Zero sigue aun con vida.









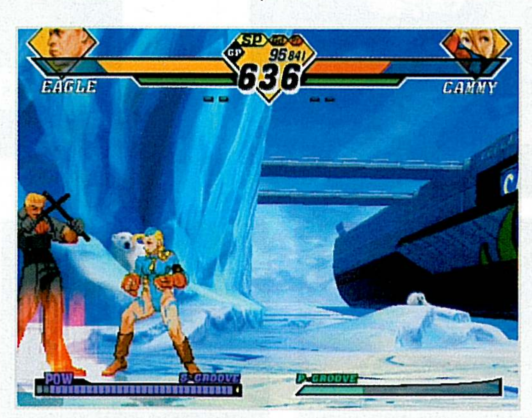


Megaman X6

CAPCOM VS SNK 2

No hace mucho que finalmente cayó en nuestras manos la versión definitiva del Capcom vs Snk 2, la última entrega del que sin duda se convertirá en el mejor juego de lucha 2D del año. El juego ha aparecido tanto para la PS2 como para la ya casi difunta Dreamcast, aunque por desgracia solo los poseedores de la primera podrán gozar de él dentro de unos meses, ya que Capcom no pretende distribuirlo en Europa a causa de los problemas actuales de la consola de Sega.

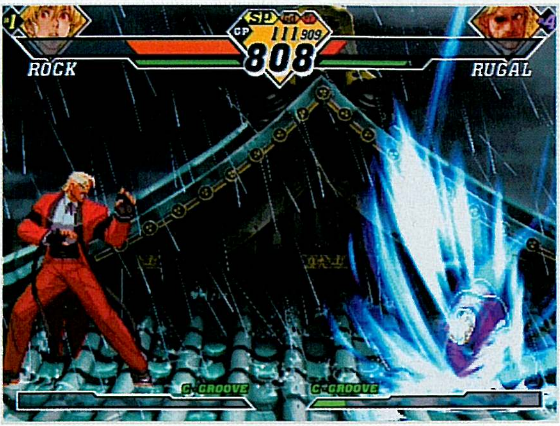
Para todos los aficionados que se quedaron con un mal sabor de boca con la primera parte, puedo aseguraros que el juego es muchísimo mejor que el primero, tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad. Primero de todo, al igual que se hiciera en el Marvel vs Capcom 2, se han combinado escenarios tridimensionales con personajes en dos dimensiones, pero al contrario de lo que ocurría en ese juego el resultado final ha sido bastante bueno. La jugabilidad ha ganado mucho gracias a la incorporación de seis botones en lugar de los cuatro originales, dando además a los luchadores de Snk una nueva gama de golpes. Adicionalmente, como ya se comentó hace unos meses en el reportaje sobre la beta, se ha aumentado el número de Grooves a seis, tres por parte de Capcom y tres por parte de Snk. Los tres de Capcom, C, A y P son más o menos el modo A del Street Fighter Zero 3, el V del mismo juego y el sistema del Street Fighter 3 respectivamente. Por su parte los sistemas S, N y K son respectivamente el Extra del King of Fighter, el Advance











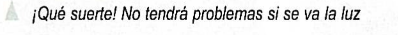


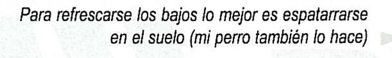









¡Qué suerte! No tendrá problemas si se va la luz

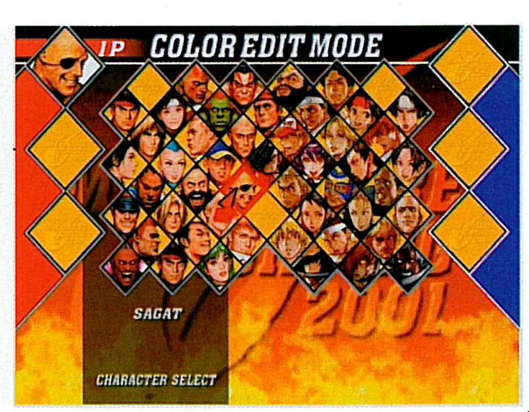

Para refrescarse los bajos lo mejor es espatarrarse en el suelo (mi perro también lo hace)

también del mismo juego y una extraña mezcla entre el Samurai Spirits y el Mark of the Wolves en el tercer caso. No obstante, en Capcom vs Snk 2 el Groove implica mucho más que la simple manera de cargar energía para los especiales, ya que se añadirán distintas habilidades especiales en el sistema de lucha según el que escojamos, como la posibilidad de parar como en el SF 3 o los saltos cortos del KOF. Por cierto, gráficamente no parece existir ninguna diferencia entre las versiones de ambas consolas, ni en los personajes ni en los escenarios, al igual que en ningún caso podréis ver ninguna ralentización.

Los personajes, con la única excepción de Morrigan (que casi molesta a la vista), están muy bien animados y elegidos, además de haberse incluido un buen número de nuevos personajes, cinco por compañía, que elevan el número total a cincuenta personajes contando los secretos.

La jugabilidad ha mejorado increíblemente desde el primero, creando tácticas mucho más complejas gracias a los nuevos Grooves y la incorporación de los seis botones. Los aficionados a los juegos de SNK verán como este juego se asemeja más a lo que ellos están acostumbrados, y verán también el retorno de algunos chains combos y los saltos cortos del King of Fighters. Aun así, Capcom vs SNK 2 sigue siendo un juego principalmente de Capcom, por lo que su sistema se sigue asemejando mucho más a la de los Street Fighters, por lo que no cabe esperar que todo lo que funciona en SNK funcione aquí. En definitiva, podéis estar seguros de que hará furor entre aquellos que aun prefieren el 2D sobre el 3D en los juegos de lucha, pues como la propia Capcom ha declarado, pretenden marcar el fin de una etapa con este juego.





DYNASTY warriors III



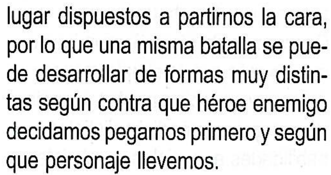




¡Adelante, que son pocos y cobardes!

Ya tenemos casi aquí la tercera entrega de un juego que, pese a ser un beat´em up con un desarrollo bastante clásico, sorprendió a propios y extraños debido a que la acción la situaba en mitad de una batalla en el continente asiático.

En esta tercera entrega el tema no cambia mucho, por lo que hemos visto hasta ahora, seremos uno de los jefes de un enorme ejército, cuyo objetivo cambiará según el personaje que seleccionemos. Una vez iniciada la acción, nosotros, con la ayuda de nuestros hombres y otros héroes que trabajan en nuestro ejército deberemos abrirnos paso a través de la confusión del combate para enfrentarnos a los héroes enemigos y, finalmente, eliminar al general del ejército enemigo, que, para darle más emoción a la cosa, será un tipo realmente duro y con muy malas pulgas, eso sí, al contrario que en otros juegos de la misma clase, para ello, tendremos una total libertad de movimientos por todo el campo de batalla, bueno, si no contamos a toda la gente que va por el



lugar dispuestos a partirnos la cara, por lo que una misma batalla se puede desarrollar de formas muy distintas según contra que héroe enemigo decidamos pegarnos primero y según que personaje llevemos.

En cuanto a la batalla hay que decir un par de cosas, primero, para los fanáticos de la estrategia, como yo, que no tenemos ningún tipo de control sobre nuestros muchachos, ya que Dinasty Warriors 3 es un Beat´em up, traducido, cáscale a todo lo que se mueva y pregunta después, puesto que en los combates, afortunadamente, nuestros ataques ignorarán a los aliados.

Y, en segundo lugar, las batallas son eso, batallas. Y lo digo porque aparecerán durante ella miles de personajes dispuestos a darnos de bofetadas y todo lo que se tercie. Por lo que harán las delicias de cualquier buen aficionado al Risk.

¿Qué novedades nos plantea el Dinasty Warriors 3? Pues, por lo visto hasta ahora, no muchas, el desarrollo es clavado a los anteriores de la















saga, como ya hemos comentado, y las principales mejoras se centran en unos gráficos más detallados y una mejor orquestación del juego, una historia algo más cuidada y unas escenas de batalla con mucha más gente y una buena caterva de personajes seleccionables, con personajes hechos a gusto de cualquiera (ya será difícil no encontrar a ningún personaje que no te guste entre todos los que nos muestre el menú) dignos, tanto en número como en detallado gráfico, de cualquiera de los juegos de lucha en 3D que pululan por la nueva consola de Sony, por no decir que en algunos casos incluso mejores.

Gráficamente mucho más detallado que sus antecesores, con mucha más gente en pantalla, una animación de cualquier personaje digna de mención y unos escenarios que da la sensación de estar en el medievo asiático dan de por sí una buena razón para que probéis el juego. Si, a eso, le añadimos una buena dosis de jugabilidad (un juego que me parece tan adictivo como el mítico Final Fight de Capcom), y una banda sonora que, aunque no sea para darle el EMI, ambienta a la perfección las batallas hacen de este juego, uno de los que van a ser de los mejores cáscale a todo lo que se mueva mejores de los que van a aparecer próximamente para PlayStation 2 y el mejor de los que hay hasta ahora.

Tal vez, el único punto negativo que hemos visto en el juego, a falta de ver la versión definitiva que saldrá en Europa, sea que la inteligencia de los enemigos no este muy trabajada, puesto que tanto héroes como soldados prácticamente solo se limitan a buscar al enemigo más cercano, rodearlo en caso de que sean más que sus adversarios y cascarle a diestro y siniestro, eso sí la dificultad, aunque no muy elevada esta a la altura de las circunstancias del juego.

Resumiendo, un juego que nos ha causado una primera impresión más que grata, pero con una mala noticia, ¡aun tendremos que esperar algún tiempo para poder disfrutarlo por estos lares! ¡Nooorrlll!

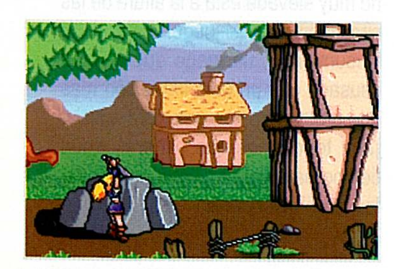


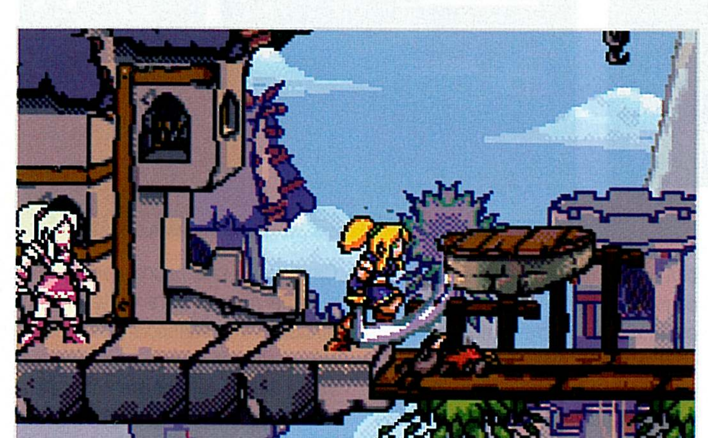


LADY sia



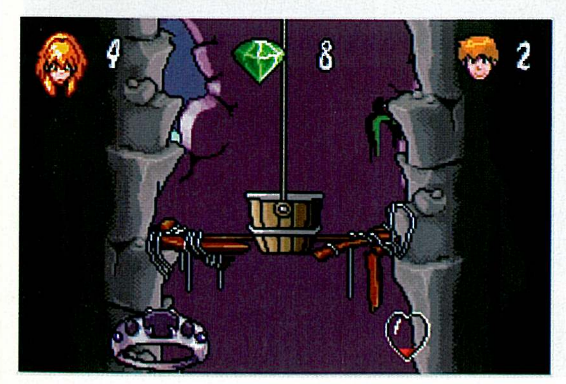






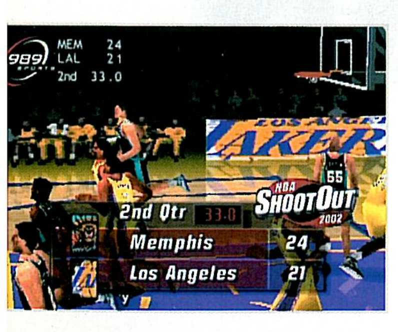


Lady Sia es el título de un nuevo juego de plataformas para la Game Boy Advance. La protagonista de esta historia, Sia, es una princesa que amenazada por las temibles tropas de los hombres-bestia decide intervenir por su propia cuenta. En el transcurso del juego tendremos que avanzar por distintas pantallas, repletas de enemigos y plataformas, donde deberemos obtener preciosas gemas para ganar vidas, accionar palancas para ir por distintos caminos, rescatar a rehenes o subir a plataformas móviles, todo ello con una historia al más puro estilo de los cuentos de hadas, con espada mágica y anillo incluido. A medida que consigamos avanzar, y superar fases el juego se irá haciendo cada vez más complicado, hasta conseguir llegar a una dificultad digna del más experto plataformero, sobre todo si deseas conseguir acabarte las pantallas con un porcentaje alto en su consecución. Entre las filas de nuestros adversarios contaremos con pájaros gigantes, hombres-rata...todo ello adaptado a un estilo medieval-tecnológico bastante logrado, contado, por supuesto, con algunos enemigos de fase de lo más pintorescos. El manejo de nuestro personaje, Sia, es bastante sencillo y lo suficientemente completo para un juego de estas características, acciones tales como agacharse, reptar, golpear de distintos modos según las veces que le demos al botón o usar nuestro anillo mágico para atacar a distancia. Un juego gráficamente conseguido con unos efectos sonoros y una música que amenizarán nuestras partidas. Si te gustan este tipo de juegos no lo dejes pasar por alto, entretenido donde los haya , Lady Sia es un gran juego de plataformas que cumple más que con creces su cometido, entretener y divertir.



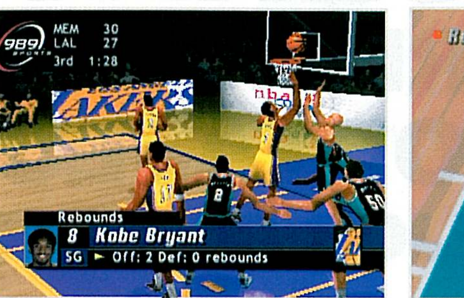


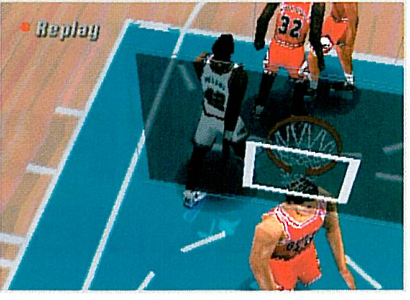
NBA shootout 2002



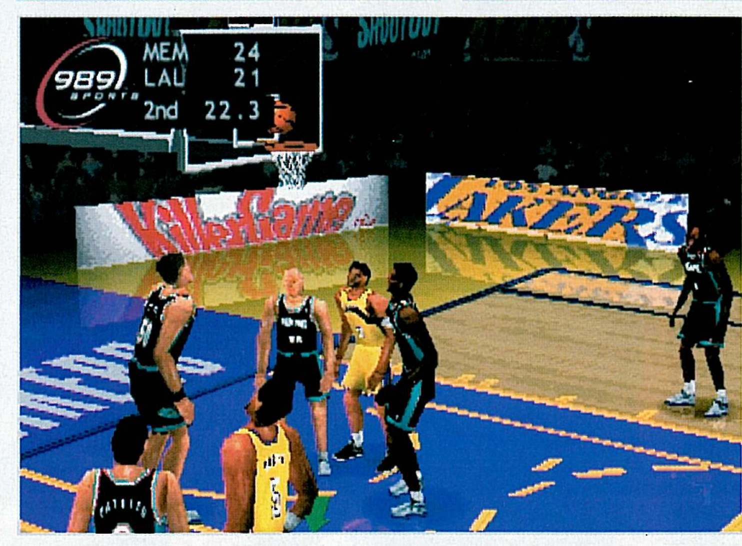
Sonreíd, amantes de la canasta. Nuestros amiguitos de la NBA vuelven por sus fueros en la PSX, esta vez bajo el título de NBA Shootout 2002. Cada temporada, la mejor liga de baloncesto del mundo tiene sus simuladores que nos permiten ponernos en la piel de esos profesionales que vemos en la tele que chillan mucho y de vez en cuando hasta rompen las canastas. Éste es uno de ellos, y por cierto, bastante completo.

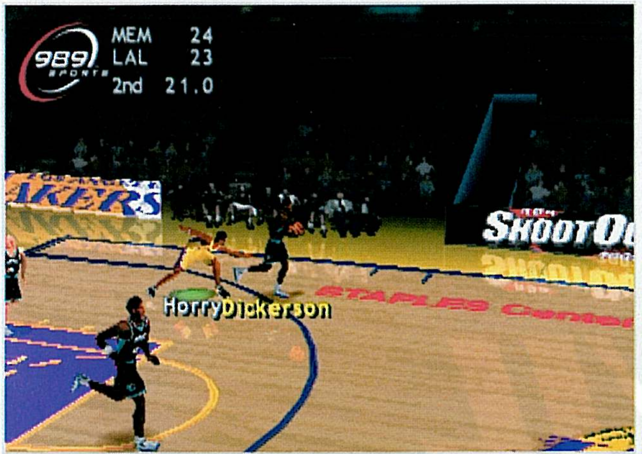
Con NBA Shootout 2002 te puedes meter de lleno en una temporada regular de la NBA, con Draft incluido, opción bastante atractiva, además de curiosa. Las plantillas de los equipos son las de la presente temporada, con lo que las incorporaciones que han salido de dicho Draft ya están presentes en sus respectivos equipos, como es el caso, por ejemplo, de Pau Gasol por los Memphis Grizzlies, que ya aparece en todo su esplendor en el juego, aunque eso sí, en el banquillo, de primeras. Pero ahora se está a tiempo de remediar eso. El juego te da control absoluto sobre las plantillas, puedes hacer fichajes, diseñar tu cinco titular, definir estrategias, crear tu propio jugador, en definitiva, todas las características que todo buen simulador debe de tener para dar esa sensación de fidelidad a la competición real que al fin y al cabo es lo que se busca. Además, este título concede una gran



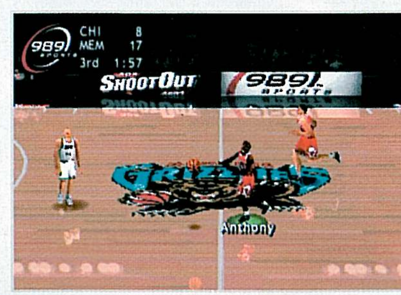




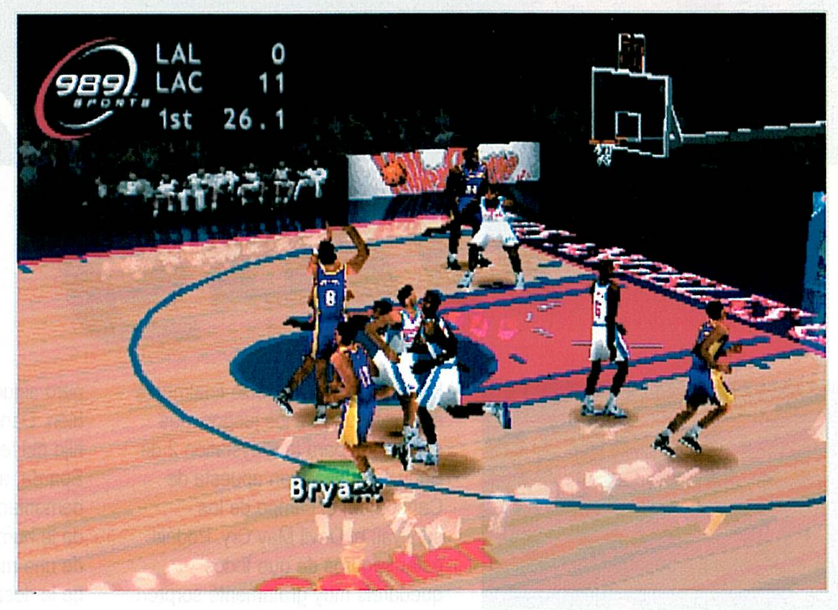












importancia a las estadísticas. En todo momento el comentarista nos relata cual es el porcentaje de ese jugador que acaba de anotar, o cuantos rebotes ha cogido ya tu jugador, contando el que acaba de realizar. Te podrás mantener al tanto de los movimientos de jugadores entre equipos para saber cómo anda el mercado y evitar sorpresas cuando te enfrentes a ese equipo que conocías a la perfección y que ahora le da por fichar otro alero a golpe de talonario.

Bueno.. no exactamente. Aquí los fichajes se hacen al modo fenicio, es decir, se intercambian los jugadores. O bien, se pueden declarar libres, con lo cual otro equipo se los puede llevar tranquilamente para su plantilla. Hubiera sido interesante poder tener un capital que administrar, sobre todo conociendo el poderío de estos equipos.

No obstante, lo que también interesa es que sea jugable. Y este NBA Shootout 2002 tiene un control en apariencia bastante sencillo. La mayoría del tiempo se usan cuatro botones, tres según estés atacando o defendiendo. Los demás son secundarios, para aspectos tácticos y demás. Sin embargo, aunque es sencillo cogerle el truco al ataque, para lo cual viene bastante bien el indicador de fuerza del tiro, la defensa es otro cantar, pareciendo muchas veces una autentica coladera, sea el equipo que sea. Los contrarios entran a machacar como Pedro por su casa. Cuestión de cogerle el punto a los tapones.

A primera vista parece una licencia más de la NBA, otro simulador con el que poder disfrutar de los Jordan, O'Neal, Grant, Mutombo o Bryants de aquellas tierras, sin nada por lo que destaque especialmente, con muchos jugadores y estadísticas, eso sí. Quizá merezca la pena darle una oportunidad y ver si depara una grata sorpresa. Es como lanzar un triple. Quién sabe si entrará.

DEVIL may cry





El mes pasado apareció finalmente en Japón uno de los juegos más esperados para la Playstation 2 de Sony, la nueva gran apuesta de Capcom en el campo de los survival: el Devil May Cry. Podéis estar seguros de que todos quedareis muy gratamente sorprendidos por la calidad del mismo, ya que resulta tan bueno como promete. Resulta curioso el hecho de que el juego nació con el objetivo de ser una secuela del Resident Evil, pero protagonizada por Wesker, lo que le permitía tener poderes sobrehumanos. Aun así, conforme avanzaba el desarrollo, se dieron cuenta de que el juego podía aspirar a mucho más que a una simple continuación, por lo que el proyecto se modificó hasta que surgió el Devil May Cry.

La historia del juego es muy clásica, pero sigue funcionando bastante bien. Dante, el protagonista es el hijo del legendario caballero oscuro Sparda, uno de los señores demoníacos que se puso de parte de la humanidad tras enamorarse de una mortal. Ahora, años después de la desaparición de su padre, una extraña muchacha dotada también de excepcionales poderes requerirá la ayuda de Dante para emular al caballero oscuro y detener la apertura de una puerta al infierno.

El sistema de control del juego es fantástico, ya que escapa del movimiento rotatorio del resto de survivals de Capcom y lo sustituye por un sistema de movimiento libre por cámara, mucho más simple y que te permite mantener un mayor control de la situación. El combate es sin duda el aspecto más cuidado de todo el sistema. Dante combina el uso de espadas y sus puños con armas modernas, como pistolas o escopetas. El sistema resulta sin duda muy intuitivo, y es posible cancelar unos ataques con otros. Por ejemplo, puedes levantar a golpes a tu enemigo solo para mantenerlo en el aire a disparos, o seguirle saltando para rematarle con un tiro de lanzagranadas. Para representar la naturaleza demoníaca de Dante, Capcom le ha dotado de una serie de poderes demoníacos que podremos activar a voluntad, aunque eso sí, durante un tiempo muy limitado.

Adicionalmente, al igual que se hiciera en el Onimusha, tendremos la posibilidad de recoger fragmentos de almas bajo la forma de extrañas piedras que dejarán nuestros enemi-















gos cuando los destruyamos. Con ellas podremos comprar nuevas habilidades, poderes y objetos que nos ayudarán en nuestra partida. Pero una cosa debe quedaros claro. A pesar de lo que pueda parecer el juego y su estética, no se trata realmente de un autentico Survival. De principio, el Devil May Cry se encuentra completamente dividido en misiones, en las que sabremos en todo momento qué es lo que tenemos. Cada una de las acciones y paso a seguir estarán bien indicados, por lo que perdernos o no saber lo que hacer nunca será un problema en el Devil May Cry. De este modo el juego se basa principalmente en pruebas de habilidad combativa, en mejorar tu personaje escapando así de la temática survival y convirtiéndose más en un juego de acción. Ciertamente aun existen los puzzles, pero únicamente para dar mayor vida a la trama y evitar que sea completamente lineal. De hecho, la gran mayoría de las misiones consisten en obtener un objeto y utilizarlo en un sitio determinado, lo que te dará una llave con la que acceder a una nueva zona, donde todo empezará de nuevo. Aun así, sigue habiendo cierto grado de variación, como algunas en las







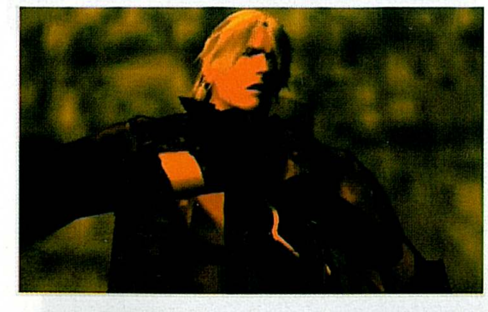
que deberemos llegar a un sitio dentro de un determinado tiempo o acabar con una cantidad de enemigos para proseguir, o en algunos casos conseguir misiones secretas que serán un auténtico reto para nuestra jugabilidad. Resulta curioso decirlo, pero el juego al que mas podríamos compararlo es el Dracula X: Nocturne in the Moonlight, pero en 3D, ya que de un modo u otro recoge bastante fielmente el espíritu del juego.

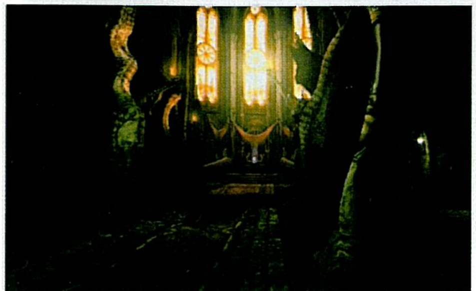
El grafismo del juego es otro de sus puntos fuertes. Trabajado de una manera increíble, solo el Gran Turismo es capaz de competir con él en lo que se refiere a complejidad y texturas. Los escenarios son enormes, y tan llenos de detalles que hasta llegas a pensar que se tratan de imágenes renderizadas. Además, el castillo es verdaderamente impresionante, llenos de habitaciones viejas y oscuras, que no se repiten en ningún momento a lo largo de todo el juego (el hecho de que incluso existan exteriores lo vuelven todavía mejor). En cuanto a los personajes, hay que felicitar a Capcom por sus diseños y acabado, ya que tanto la animación como la creatividad de los mismos es verdaderamente excelente.

La banda sonora del juego, porque sin duda es la mejor manera de referirse a ella, es sencillamente de película. Trabajada como pocas, consigue crear un ambiente lleno de misterio solo para cambiarlo por un ritmo salvaje en los mejores combates, con los que sin duda vais a disfrutar.

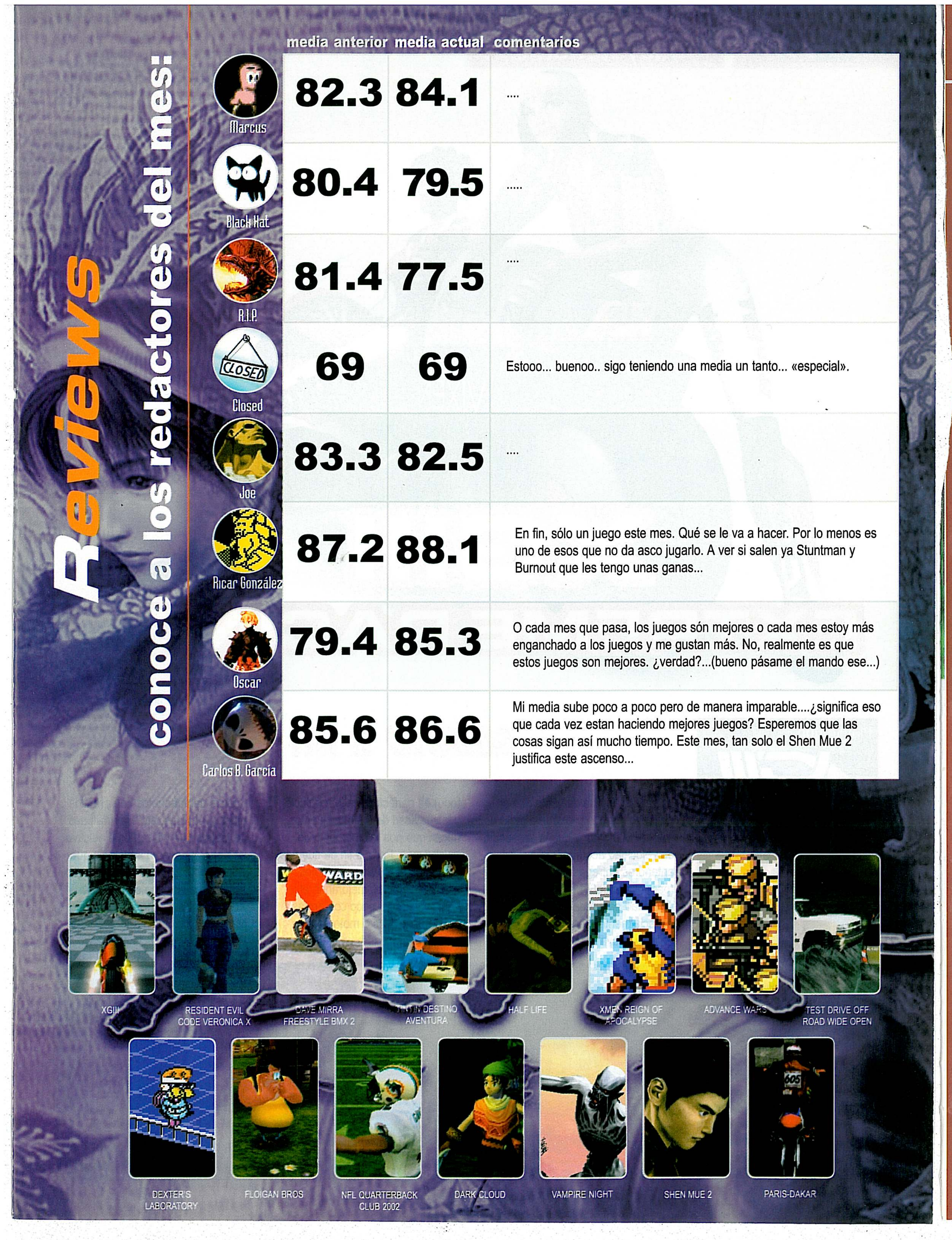
En definitiva, el Devil May Cry es una auténtica maravilla, que sin duda podría llegar a convertirse, con la única competición del Gran Turismo 3, en el mejor juego no solo la PS2 hasta la fecha, sino de cualquier consola.











Reviews
conoce a los redactores del mes:

	media anterior	media actual	comentarios
Marcus	82.3	84.1	....
Black Hat	80.4	79.5	.....
R.I.P.	81.4	77.5	....
Closed	69	69	Estooo... buenoo.. sigo teniendo una media un tanto... «especial».
Joe	83.3	82.5	....
Ricar González	87.2	88.1	En fin, sólo un juego este mes. Qué se le va a hacer. Por lo menos es uno de esos que no da asco jugarlo. A ver si salen ya Stuntman y Burnout que les tengo unas ganas...
Oscar	79.4	85.3	O cada mes que pasa, los juegos són mejores o cada mes estoy más enganchado a los juegos y me gustan más. No, realmente es que estos juegos son mejores. ¿verdad?...(bueno pásame el mando ese...)
Carlos B. García	85.6	86.6	Mi media sube poco a poco pero de manera imparable....¿significa eso que cada vez estan haciendo mejores juegos? Esperemos que las cosas sigan así mucho tiempo. Este mes, tan solo el Shen Mue 2 justifica este ascenso...

XGIII

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

TINTIN DESTINO AVENTURA

HALF LIFE

XMEN REIGN OF APOCALYPSE

ADVANCE WARS

TEST DRIVE OFF ROAD WIDE OPEN

DEXTER'S LABORATORY

FLOIGAN BROS

NFL QUARTERBACK CLUB 2002

DARK CLOUD

VAMPIRE NIGHT

SHEN MUE 2

PARIS-DAKAR

XGIII EXTREME RACING

por Ricar González



súbete a mi moto

xgIII
género · carreras
prog/dist · acclaim
plataforma · playstation2
jugadores · 1-2
precio · 9.990 pts

La verdad es que da gusto que en un juego puedas pilotar una moto a más de 500 km/h y que la sensación de velocidad acompañe. En las anteriores entregas de Extreme G (para Nintendo64) la sensación de velocidad se quedaba algo pobre, especialmente en el primero. Pero en esta nueva versión, todo (o casi todo) es perfecto: la alta resolución y la suavidad de los movimientos hacen que nos lo creamos todo mucho más. Pero, a fin de cuentas, el juego es el mismo: ganamos carreras y vamos mejorando el vehículo poco a poco con armas más destructivas o motores más potentes, así tendremos acceso a nuevos campeonatos con premios mucho mayores, etc. Hay millones de juegos que utilizan este adictivo sistema, así que ya sabéis de qué va el cuento, ¿no? A pesar de que Acclaim se empeñe en negarlo, XGIII le debe mucho a F-Zero de Nintendo, y también a Wipeout de Psygnosis. Algunos lo podrían





COMENTARIO

gráficos
GFX **85**
Tiene detalles como la estela que dejan las motos o el efecto de las gotas de agua al chocar con la pantalla

sonido
SFX **80**
La música funciona sin cansar demasiado, los efectos no pasan de correctos

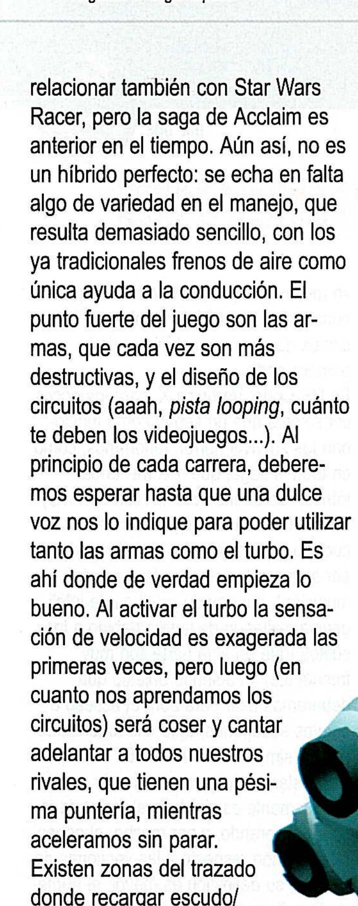
jugabilidad
JUG **83**
Sigue un esquema clásico, pero resulta muy adictivo

GLOBAL
83
El mejor XG hasta la fecha, aunque algunos pueden cuestionarse su falta de originalidad



Si vas el noveno no llegarás a ninguna parte

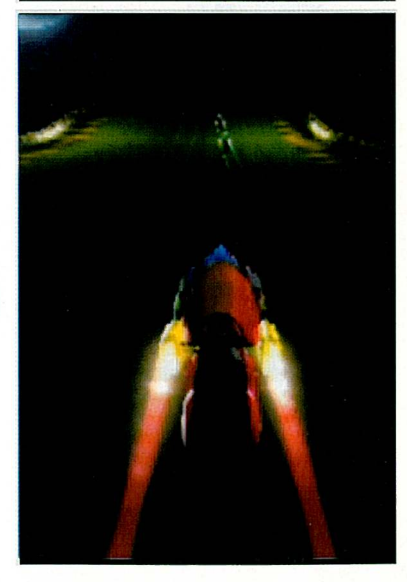
¡Rápido!, vete a la izquierda o no durarás mucho...



relacionar también con Star Wars Racer, pero la saga de Acclaim es anterior en el tiempo. Aún así, no es un híbrido perfecto: se echa en falta algo de variedad en el manejo, que resulta demasiado sencillo, con los ya tradicionales frenos de aire como única ayuda a la conducción. El punto fuerte del juego son las armas, que cada vez son más destructivas, y el diseño de los circuitos (aaah, *pista looping*, cuánto te deben los videojuegos...). Al principio de cada carrera, deberemos esperar hasta que una dulce voz nos lo indique para poder utilizar tanto las armas como el turbo. Es ahí donde de verdad empieza lo bueno. Al activar el turbo la sensación de velocidad es exagerada las primeras veces, pero luego (en cuanto nos aprendamos los circuitos) será coser y cantar adelantar a todos nuestros rivales, que tienen una pésima puntería, mientras aceleramos sin parar.
Existen zonas del trazado donde recargar escudo/turbo y munición. Lo mejor es guardarse el turbo para las cuestas (que, como su nombre indica, *cuestan* de subir un montón) o para los loopings y tirabuzones que encontraremos en el camino. A medida vayamos ganando carreras, podremos comprar motores más avanzados, con lo que esto ya no será un problema. Cada piloto tiene unas características diferentes, con lo cual habremos de encontrar al que mejor se adecúe a nuestro estilo de conducción, pero que nadie se lleve a engaño, en este juego lo importante es ganar carreras y mejorar la moto con todos los gadgets posibles: estos van desde unos sencillos misiles hasta sofisticados sistemas de drenaje de energía o armas más avanzadas como railguns o minas remotas. Alternativamente, también podremos embestir a nuestros rivales durante la carrera, pero claro, no es lo mismo que dispararles a distancia sin ningún peligro para nuestra motito. Aunque puede que sea efectivo en los saltos, ¿no?



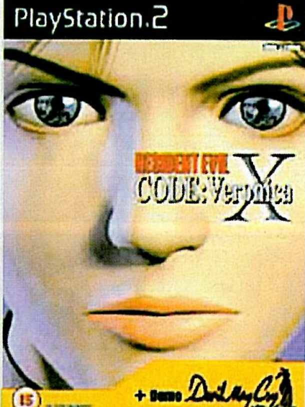
Ahorra mucho dinero y así te podrás comprar este juguetito



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

por Joe

terroríficamente muertos



resident evil: code veronica x
género · survival horror
prog/dist · capcom/EA
plataforma · playstation2
jugadores · 1
precio · 10.990 pts

Por fin el capítulo de la saga del virus T con mayor calidad ha llegado a nuestras PS2 proviniente de la Dreamcast, cosa que agradecerán la legión de fanáticos de los survival horror y más en concreto del clásico y ejemplo a seguir: Resident Evil.

Las diferencias con la anterior versión, la de Dreamcast, son evidentes: Unos gráficos muchos más cuidados y realistas gracias a la gran diferencia tecnológica con respecto a la consola de Sega, unos videos con mayor definición, gracias al DVD, 10 minutos de escenas cinemáticas adicionales y, cómo no, la X en el nombre del juego...bueno, vale, y la portada.

Aunque no se puede negar que este juego más que una saga empieza a parecerse a un culebrón con multitud de personajes, cada uno con su propio juego y su propia historia, si hay que resaltar que la saga con este capítulo ha dado un salto cualitativo enorme en todo lo referente a guión, ambientación y gráficos que hace que Code: Veronica X sea un juego imprescindible para todo poseedor de la hermana joven de Playstation.

Esta vez volveremos a manejar a Claire Redfield, hermana de Chris Redfield, que, debido a la búsqueda de su hermano, se infiltra en la base de Umbrella en Paris con la desgracia que es descubierta, apresada y enviada a una cárcel situada en una lejana y perdida isla. En donde pronto los problemas (problemas que arrastran los pies, gimen y huelen mal) le obligan a buscar una posible salida. En este espeluznante camino, plagado de un sinnúmero de bestias, todas hijas del terrible virus, recibirá la ayuda, ya típica en los RE, de un personaje de apoyo, Steve, quien también era un prisionero en la misma cárcel que Claire o al menos eso dice. Pero también recibiremos la ayuda de Chris (¡por fin ya era hora que se acordaran de él!) y volveremos a ver a un viejo enemigo de la saga, Albert Wesker, quien se conserva mejor (¿Mejor?¡Parece NEO!) que nunca, a pesar del intercambio de impresiones que tuvo con el Tyrant de la primera parte.

En RE Code: Veronica X, para los pocos consoleros que no sepan como funcionan los survival horror, tendremos, como en toda la saga, que recorrer unos tétricos escenarios con la munición muy contada (aunque siempre queda el cuchillo para momentos desesperados o por si queremos ahorrar la preciada munición), superando pruebas de inteligencia, saltando de la silla debido a los sustos (que en esta parte son muy frecuentes) y cogiendo objetos que deberemos usar para abrir el acceso a nuevos escenarios, todo ello amenizado por los simpáticos zombies ET ALII que se prestarán a dejarse machacar ... o no.

Gráficamente es sin duda el mejor de la serie, mejorando, y por mucho, el aspecto visual con respecto a las versiones de PSOne; su definición es mayor, el número de polígonos texturados no sólo de los

Pronto podremos ver todo esto en una película





protagonistas sino también de los adversarios, es notoriamente superior y los fondos ya no son estáticos, como antes, sino que están creados y calculados por la consola mediante polígonos, lo que hace que podamos ver movimientos fluidos de cámara mientras jugamos, exactamente igual que con los Dinocrisis, salvando la enorme distancia de los gráficos. Eso sí, no esperéis poder controlar los movimientos de la cámara, como pasaba en el Soul Reaver, pues los controla la máquina y, cómo no, ésta seguirá encargándose de que haya partes del escenario que no veamos para mantener la tensión producida por no saber lo que hay al otro lado del pasillo.También hay que destacar los efectos de iluminación en tiempo real, sobretodo el mechero de Claire, que permite ir iluminando las zonas oscuras que no podemos ver, ya sea para encontrar un objeto o un mordisco.

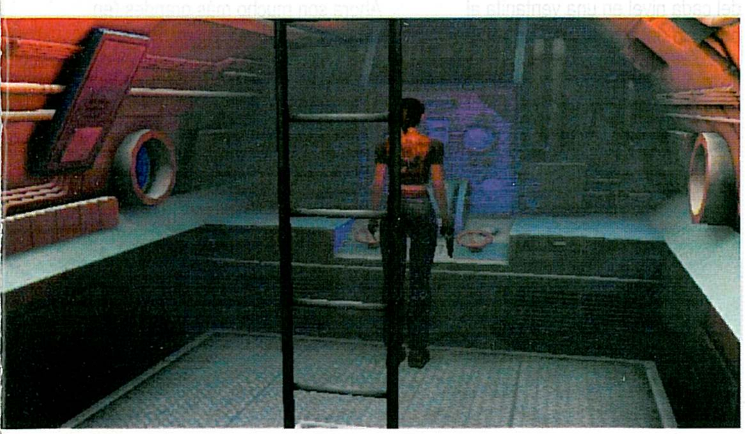
Sin embargo se nos antoja que se podría haber explotado mucho más el potencial de la PS2, sobretodo con respecto a los efecto de fuego, explosiones y brillo y similares (deberíais ver lo cutre que es el efecto de grabado de la máquina escaneadora-duplicadora). Por otro lado hay una &$%@!! neblina que no permite disfrutar de los gráficos del juego, apagando y desluciendo éstos, aunque, graciosamente la sombra de Claire ignora totalmente este efecto y se ve siempre con la misma intensidad, dando la impresión que podían haber hecho algo mejor.

Los efectos especiales y la música, siguen con un alto nivel, pues Capcom no afloja nunca en este sentido, y es de agradecer, pues envuelven y transportan al jugador a su pantalla.

Como todo los RE, la jugabilidad de este juego es endiablada y nos enganchará desde el primer momento, aunque si bien la primera vez nos costará pasarnos el juego, pues no sabremos ni qué hacer ni qué monstruo nos espera en la siguiente habitación, la segunda y las posteriores el tiempo que tardamos en volver a pasárnoslo será mucho menor y la dificultad habrá desaparecido casi del mapa. A titulo personal considero el movimiento de Claire más lento de lo normal, pero no es algo que moleste ni que mine la jugabilidad.

Si que hay que resaltar que RE Code: Veronica X es mucho más largo que todos los anteriores, que su atmósfera está tan conseguida como el mítico primer capítulo y que esta vez hay si que hay un guión de verdad que justifique la masacre de zombies (RE 3 Némesis flojeaba muchísimo en este aspecto).

En definitiva, RE Code: Veronica X es un juego imprescindible para todo usuario de PS2 que no debería faltar en ninguna casa y que no defraudará a nadie, aunque ya sabes, si eres débil de corazón más te vale no jugar sólo y de noche. Por si esto te parece poco, el juego incluye una demo de otro futuro crack de Capcom: Devil May Cry para que vayamos babeando hasta que salga oficialmente en España.





COMENTARIO

gráficos GFX 89

Escenarios de gran calidad, con brillantes cambios de cámara, sólo ensombrecidos por unos pocos efectos que deberían haberse mejorado.

sonido SFX 90

Gritos, pasos, disparos etc. Lo de siempre pero con una gran calidad, en la línea de toda la saga.

jugabilidad JUG 94

Este juego invita a pensar, actuar, dar unos saltos impresionantes y cómo no, a pasárselo bien.

GLOBAL 92

Es una herejía no tener este imprescindible juego. Eso sí, no nos responsabilizamos por tu salud cardíaca.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

TABLETOP

por Marcus

¡mira mamá, sin *manos*!

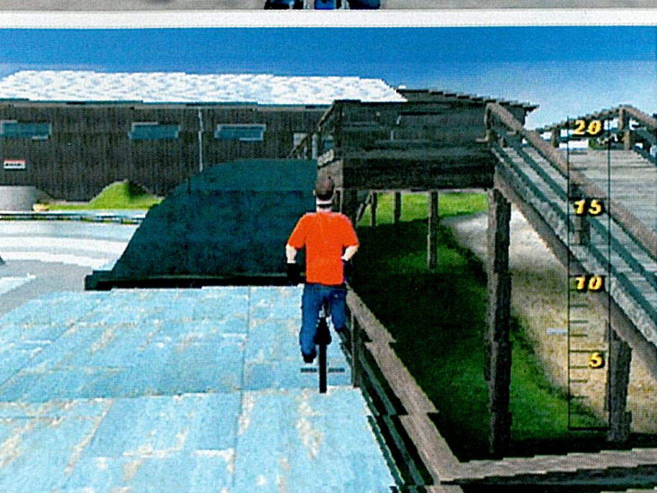


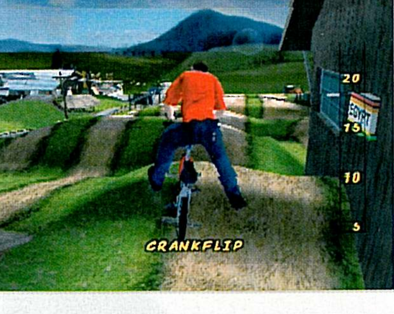
dave mirra freestyle bmx2
género · deportivo
prog/dist · acclaim
plataforma · playstation2
jugadores · 1
precio · 9.990

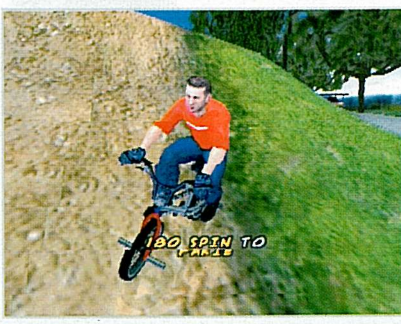
De la mano de Acclaim se nos presenta la 2ª parte de un título que pasó sin mayor trascendencia por nuestras PlayStation, aunque en esta ocasión sea para la mayor de la familia. Y la cosa tiene delito. Me explico.
Tiene delito que, para empezar, se atrevan a traer esta segunda parte, cuando la 1ª pasó desapercibida en nuestro país (por mucho que se empeñen en decir lo contrario las campañas de marketing), sobre todo cuando estamos esperando juegos mucho más interesantes ya publicados en otras tierras, algunos que quizá no lleguemos a ver jamás.
Pero mucho más grave, en mi opinión, es que se hayan atrevido a programar este juego para una consola con el potencial de PS2, sobre todo, teniendo en cuenta que el 1º no aprovechaba al máximo las capacidades de PSX. Con esta entrega ocurre algo parecido.

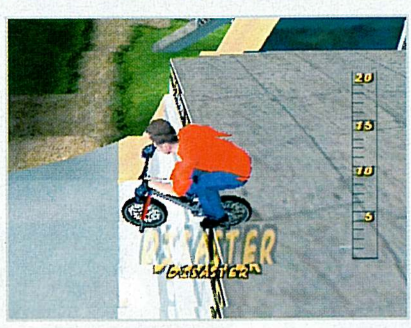
Los señores de Acclaim, que se deben creer que somos tontos, se han limitado a calcar el desarrollo de la primera parte y del Maximum Remix, siendo el manejo del ciclista **calcado** al de éste último, así como la mecánica de juego. Han intentado disimularlo, eso sí. Ahora, en vez de tener todos los retos del cada nivel en una ventanita al principio del mismo, han optado por poner unos pocos, y que descubramos el resto hablando con otros ciclistas que pululan por ahí. También han remozado gráficamente el juego, con modelos mejor definidos, con más polígonos y calidad en las texturas. Los niveles, por su parte, sí que han experimentado una mejora sustancial. Ahora son mucho más grandes (en algunas ocasiones, hasta 4 veces más











Los escenarios están repletos de obstáculos para darle más «juego» al asunto

Esto es exactamente lo mismo que hacíamos en PSX

que algunos de la 1ª parte), con un número mucho mayor de elementos. Podremos ver, además de los citados ciclistas, vehículos circulando por las carreteras (aunque sean carritos de golf), elementos golpeables o rompibles (balones gigantes, ventanas…), y muchas otros elementos que le confieren algo de vidilla al juego. De todas formas, sigue conservando los tremendos fallos de clipping del 1º, llegando en ocasiones a parecer que hemos incrustado la cabeza en el suelo al caernos. Este detalle, junto a otros, hace pensar que el juego es una tomadura de pelo, que han utilizado el mismo código con escasas modificaciones. Pues si se ponen en ese plan, se podrían a dedicar a programar para GBA…..

Sin lugar a dudas, el punto fuerte de este juego es la banda sonora. En esta ocasión han abandonado el punk californiano "skater" de las anteriores entregas (que a la larga se hacía cargante), en beneficio de una mayor variedad de temas y estilos. Podremos escuchar desde los potentes Rage Against the Machine hasta al ya veterano Ozzy Osbourne (el de Black Sabbath, incultos), como veis, un buen espectro. Además, podremos cambiar los temas en cualquier momento desde el menú de pausa.

Los efectos mantienen también un nivel de calidad bastante alto, en especial los golpes, choques y ruidos varios, y los gruñidos de dolor al besar nuestro amado suelo.

Y llegamos, por fin, a la grandísima lacra del título: el control. El sistema de control pasa por ser bastante intuitivo, con un botón asignado a cada acción, introduciendo variantes con el direccional. Lo malo es que a veces responde tarde y mal; por ejemplo, vamos pedaleando *de espaldas* durante varios metros y al señor Mirra no le da la gana darse media vuelta, por mucho que aporreemos el pad. Qué mal, señores.

Y por fin llegamos a lo que se supone que debería ser el punto fuerte del juego: la espectacularidad. Tenerla, la tiene, y mucha. Quizá *demasiada*. La física del juego no es, desde luego, su mayor cualidad. Podremos ver cosas que van desde lo imposible a lo "ni de coña, chaval". Y si no, probad a hacer un superman, *sin manos* ***y de 360º***. O también, un spin 720º sin manos y sin pies (y sin dientes..).

En mi opinión (muy personal), lo más divertido del juego pasa por ver de cuántas formas diferentes podemos estampar al tipo contra el suelo (la más divertida que he conseguido hasta ahora es hacerle caer de espaldas sobre una valla desde lo alto de una torre).

Vamos, que sólo es apto para los muy fanáticos de los deportes extremos éstos.



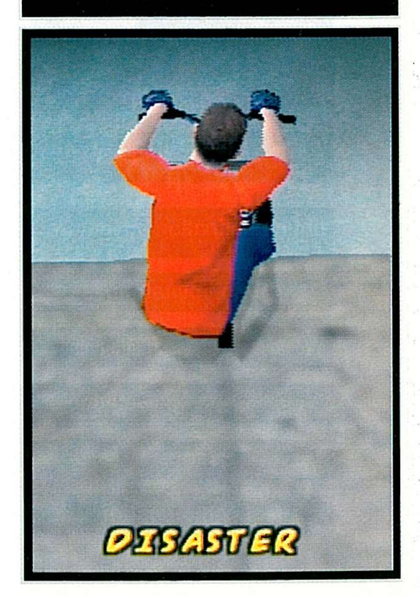
COMENTARIO

gráficos
GFX **78**
La PS2 es capaz de muchísimo más. Un completo desperdicio.

sonido
SFX **90**
Sin duda alguna, lo mejor del juego.

jugabilidad
JUG **66**
Un control en teoría simple. Sólo en teoría. Al final cansa.

GLOBAL
68
Si te sobran 10000 pelas, éste es tu juego. Bueno, no, mejor dónalas para caridad.



TINTIN DESTINATION ADVENTURE

por Joe

yo te elijo a tí *Milú*, ¡a por ellos!



tintin destination adventure

género · plataformas

prog/dist · moulinsart/infogrames

plataforma · playstation

jugadores · 1

precio · por confirmar

Tintín y compañía vuelven a la carga en PSOne con un buen juego de plataformas recomendado tanto para los seguidores de los cómics como para cualquier buen aficionado a los buenos juegos de plataformas.

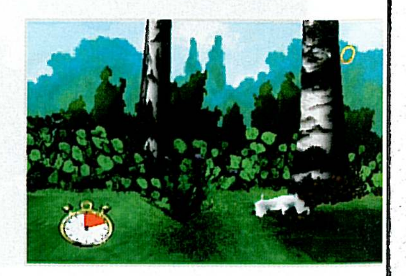
En este juego deberemos acompañar a Tintín a lo largo de un puñado de fases en las cuales deberemos hacer lo típico en estos juegos, es decir: saltar, trepar, engancharse a ramas o salientes y agacharse para acceder a grutas. Al mismo tiempo que intentamos recolectar, por el camino, todas las monedas (con la cara de Milú grabada) que podamos, para conseguir el 100% en cada fase. Eso sí tras superar cada fase podremos volver a ella para intentar recoger todas las monedas y aumentar el porcentaje.

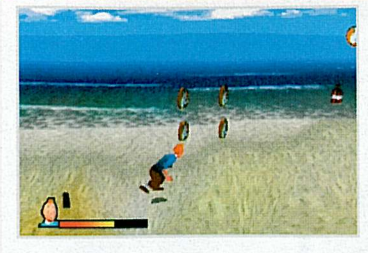
Para defendernos dispondremos del flash de la cámara de tintín que alejará o atontará a los enemigos, botellas de cloroformo que los adormecerán y cómo no de los puños del belga.

El primer nivel es un tutorial donde Milú nos va diciendo cómo se maneja el juego y qué cosas hay que hacer para poder pasar al siguiente, y aunque el juego en sí no necesita un tutorial, pues es bastante sencillo, se agradece el detalle, que muestra lo bien acabado que está el juego.

Hay que destacar el hecho que haya más de una fase en la cual llevamos vehículos, como una barca o un mini-submarino con forma de tiburón, en las cuales tendremos que avanzar todo el rato hacia delante mientras recogemos combustible para poder continuar.

Los gráficos están resueltos con gracia, pues los de los personajes son clavados a los de los cómics.









COMENTARIO

gráficos
GFX 87
Buenos, bien animados y con sorprendentes cambios de cámara.

sonido
SFX 85
Los efectos especiales son correctos, la música destaca más.

jugabilidad
JUG 90
Este juego engancha y mucho.

GLOBAL
88
Un recomendable juego de plataformas, variado y adictivo.

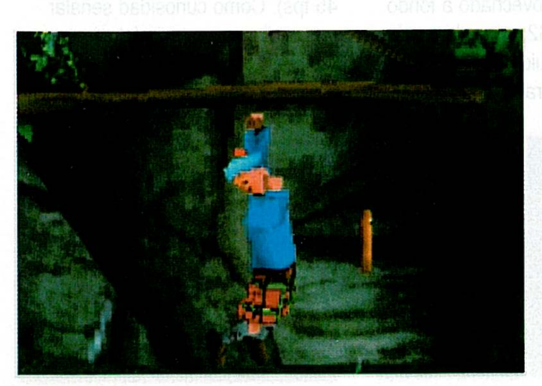






Asimismo se incluyen cambios de cámara que adecuan la acción a la visión, ladeando la perspectiva o aproximándose a la escena, como un zoom, por ejemplo.
Los movimientos, tanto de Tintín como de los enemigos son excelentes y muy fluidos, llegando a parecer verdaderos dibujos animados.
El sonido es agradable y está bien resuelto, destacando el hecho de que el juego, como es habitual en esta casa, tiene sus textos traducidos íntegramente y las voces dobladas, brillantemente, al castellano. La música ambiental destaca mucho más que los efectos especiales, pues la primera es mucho más que correcta pero los segundos sólo cumplen con su función escuetamente. Como nota curiosa, en la pantalla de elección de nivel, en donde Tintín y sus amigos ven las diapositivas que representan cada fase; Haddock hará ciertos comentarios sobre el nivel que se haya seleccionado para jugar.
Estamos, por tanto, ante un juego que no defraudará a ningún usuario de PSOne y que cumple con creces su cometido, es decir: divertir recreando las aventuras de Tintín.





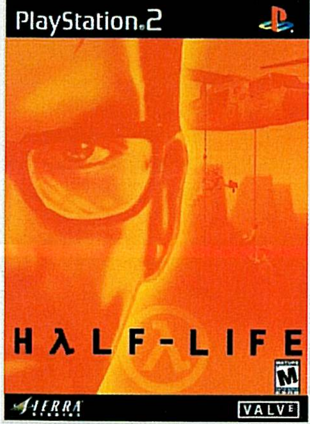




HALF-LIFE

por Marcus

expediente λ



half-life

género · aventura 3D

prog/dist · gearbox/sierra

plataforma · playstation2

jugadores · 1-2

precio · por confirmar

Damas y caballeros, niños y niñas, con ustedes uno de los juegos que han creado época. Un título que, junto a Quake y Unreal, revolucionó el panorama de los shooters 3D. Un juego que sorprendió por su planteamiento y puesta en escena. Estamos hablando de uno de los pocos elegidos que serán recordados en la historia del videojuego. Hablamos de Half Life.

Y podemos decir aquello de que los viejos rockeros nunca mueren. Incluso mejoran con el tiempo. Y Half Life confirma esta regla al 100%.

El planteamiento del juego queda completamente intacto: se trata de una aventura 3D en 1ª persona, con soberbios momentos de suspense, en la que nos sumergiremos por completo gracias a una fabulosa ambientación, que en más de una ocasión nos hará pegar un buen brinco en nuestro sofá. Todo esto, unido al planteamiento cinemático del juego, hace que no queramos despegarnos de la pantalla ni un solo segundo.

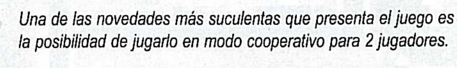
El desarrollo es prácticamente idéntico al de la versión de PC, aunque se ha aprovechado a fondo el potencial de PS2, y los chicos de GearBox han incluido ya de primeras las texturas y modelos de alta definición que nos ofrecían en un pack para la versión PC dentro de la expansión (también de PC) Blue Shift. Así que disfrutaremos de unos gráficos sensacionales (veréis cómo mueven los ojos los científicos y todo), que además se mueven con una fluidez más que suficiente (mantienen una tasa media de unos 45 fps). Como curiosidad señalar que si disponemos de televisor panorámico, podremos optar por jugar en formato 16:9.



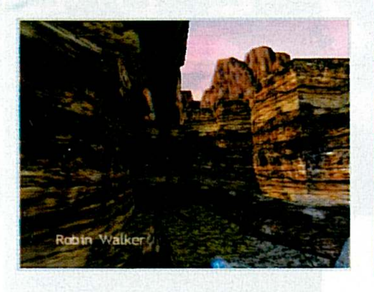







Una de las novedades más suculentas que presenta el juego es la posibilidad de jugarlo en modo cooperativo para 2 jugadores.







COMENTARIO

gráficos
GFX 91
Sensacionales en detalle y definición. Quizá faltarían sombras dinámicas, pero casi que da igual.

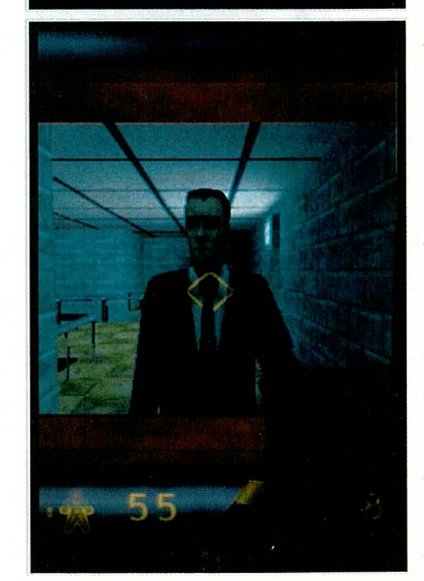
sonido
SFX 90
Malgastarás munición sólo por oír tronar tus armas.

jugabilidad
JUG 95
Engancha como ninguno. Lástima de control con el pad.

GLOBAL
90
Un clásico insuperable, sea en la plataforma que sea.

El apartado sonoro es otro punto a favor del juego. Además, los efectos de sonido acompañan a la perfección a las nuevas armas (nuevas si habéis jugado antes en PC), y la escopeta suena como un trueno (y no os digo ya la M4A2, parece el apocalipsis). La música es tirando a escasa, pero es perfecta, porque interviene en momentos puntuales, acrecentando aún más las sensación de suspense.
Además, y a pesar de la dificultad añadida de jugar con el pad (¡¡¡malditos peseteros, bajad los precios del teclado y el ratón!!!), tenemos la inestimable (e imprescindible) opción de salvar la partida en cualquier momento (y además, se realiza con una rapidez que pocas veces se ha visto), lo que hace que aunque nos quedemos atascados, podamos reintentar una y otra vez la zona en cuestión sin perder demasiado tiempo. También disponemos de un sistema de apuntado automático, especial para torpes, situado por defecto en el botón O.
Pero creedme, no os importará el tiempo que podáis perder, porque el juego abosrbe de una manera increíble. Esto es debido a un desarrollo fluido y continuado de la acción, manteniendo en todo momento el nivel de suspense (sin bajones ni atascos) y un nivel de dificultad ajustado. La fluidez del mismo es debida, sobre todo, a la concepción de la historia como una sucesión de capítulos interconectados (sin cambios de nivel ni el típico "Fase 1" al comenzar), cada uno con su propio título. Además, el argumento es una mezcla entre Jungla de Cristal, Alien, Expediente X (con el fumador de turno, en este caso, el del maletín) y Juego de Patriotas (si no, esperad a que aparezcan los marines y veréis), con el toque especial a lo Experimento Philadelphia (sí, como el queso).
Y por si os aburrís, disponemos de un modo cooperativo en el que afrontar el reto de Black Mesa junto a un amigo, el Decay (aunque también podremos jugarlo solos), y de 10 niveles de Deathmatch.
Y para cuando la cosa se ponga muy malita, está el menú de cheats, que deberemos ir descubriendo a base de pasarnos el juego y todo eso (lo de siempre, vamos), para tener alguna ayudita extra: munición infinita, invencibilidad (no, imbecilidad no).
En resumen, un imprescindible. Olvídate de Residents y Onimushas, Half Life sí que es una aventura. Y adictiva como ninguna.





COMENTARIO

gráficos GFX 60

sonido SFX 70

jugabilidad JUG 80

GLOBAL 65

No es un juego que destaque, y mucho menos una maravilla, pero tal vez a algunos freakies de la patrullosa les convenza.

por Joe

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

acción mutante



xmen reign of apocalypse

género · beat'em up

prog/dist · activision

plataforma · gameboy advance

jugadores · 1

precio · 9.990 pts

La patrulla X inicia sus andanzas en la portátil de Nintendo con un Beat'em up que aunque a los fanáticos del cómic tal vez puede que les guste, a los usuarios de la consola que busquen un buen juego lo encontrarán más bien malo y del montón.

Como en todos los juegos de este tipo, la mecánica del juego consiste en ir derribando a base de mamporros a todos los enemigos que aparezcan en pantalla hasta encontrar el enemigo de final de fase que, tras ser derrotado, marcará el inicio de la siguiente.

Al inicio del juego podremos elegir a uno de varios de integrantes de la patrulla (Cíclope, Lobezno, Pícara y Tormenta) para poder manejarlo durante todo el juego.

Como novedades resalta el hecho de poder mejorar a nuestro personaje con puntos que recibiremos al final de cada fase, con lo que podremos mejorar aspectos como la vida, la fuerza o los poderes de éste. Además, poseeremos una barra de ataques especiales que sólo se rellenará conforme vayamos golpeando a nuestros enemigos, y que capacitan al personaje para hacer un golpe mucho más brutal y espectacular.

X-Men peca de tener unos gráficos bastante malos, un desarrollo muy repetitivo (como todos los juegos de este tipo) y una "gran" variedad de enemigos diferentes, sosos y poco inteligentes.







COMENTARIO

gráficos
GFX 85

sonido
SFX 80

jugabilidad
JUG 93

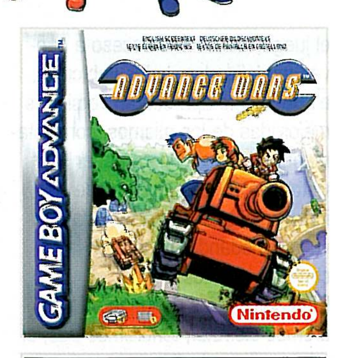
GLOBAL
90

Original y divertido, con un montón de opciones y bien conseguido aunque algunos aspectos sonoros podrían ser mejor.

ADVANCE WARS

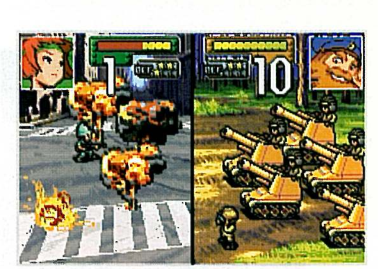
por Oscar

juegazo por *turnos*



advance wars
género · estrategia
prog/dist · intelligent systems/nintendo
plataforma · gameboy advance
jugadores · 1- 4
precio · por confirmar

Adentrándose en un género prácticamente inexistente para consola, y menos para Game Boy, Nintendo y los chicos de Intelligent Systems nos proponen un juego de estrategia para la Game Boy Advance: Advance Wars. El juego podría perfectamente estar ambientado sobre la II guerra mundial, de no ser por el humor con el que se nos muestran los acontecimientos. Advance Wars posee tres modalidades para jugar: el tutorial, versus y Link. El tutorial nos enseñará paso a paso como manejar nuestras tropas, qué tropas crear o como sacarles su máximo rendimiento y desbloquear el modo para poder jugar la historia. Al ganar batallas en este modo se nos irán abriendo otras misiones antes inaccesibles que compraremos con los puntos obtenidos en la historia. El modo Versus sería algo así como una especie de modo arcade en el que podremos elegir entre diferentes tipos de misiones y entre cuatro comandantes, cada uno con sus propias habilidades. El modo Link sea quizás el mas divertido de todos ya que jugar contra un amigo siempre resulta más divertido en este tipo de juegos que tener como adversario a la computadora. Mención especial merece el poder jugar por bandos de dos contra dos, lo divertidos y bien conseguidos gráficos o la diversidad de opciones con la que contaremos durante la batalla, buques de guerra, soldados rasos, tanques, transportes... Un sistema que se basa en el "ataco y tu me respondes con lo que te queda" consigue agilizar las partidas ya que el jugar de un modo ofensivo siempre resulta beneficioso. Un buen juego que da una oportunidad a los amantes de este género que posean una Game Boy Advance, pero recuerda que si tienes la oportunidad de jugar en Link, mucho mejor.

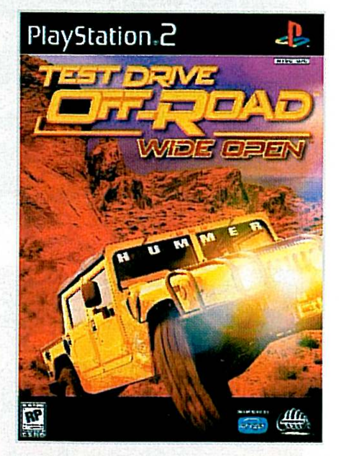




TEST DRIVE OFF ROAD WIDE OPEN

por Black Hat

¿nos vamos al campo?



test drive off road wide open

género · carreras

prog/dist · anco/infogrames

plataforma · playstation 2

jugadores · 1- 4

precio · por confirmar

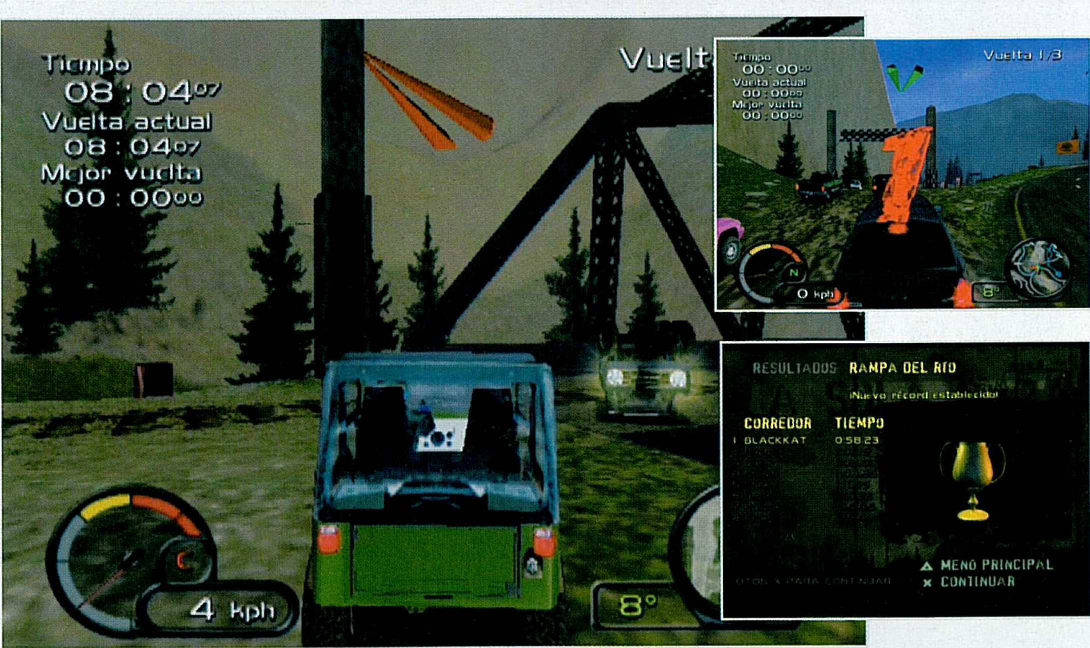
Y vamos con otra de carreras para la PS2. Si algo hay que reconocer es que no son escasos este tipo de juegos (o que yo últimamente no hago artículos de otra cosa) :P
Pero vamos a por el tema que nos ocupa bajo el kilométrico nombre de "Test Drive Off Road, Wide Open".
El juego nos sitúa en una divertidísima competición de coches todo terreno, que cuenta con todas las opciones clásicas de un juego del género, pero con todas las ventajas de llevar un 4x4. Ante todo nos exhibe, en principio, un reducido catálogo de opciones, con no un muy extenso plantel de modos de juego, pero con una jugabilidad endiablada.
Los gráficos del juego son bastante decentillos, con una serie de detalles que podemos considerar ya a estas alturas indispensables, como que los coches se ensucien o puedan perder algunas piezas cuando te pegas leñazos demasiado mortales. Los coches están muy bien reproducidos, pudiendo elegir entre una buena cantidad de vehículos, desde un Hammer hasta un Mercedes, pasando por los clásicos Jeep, cada uno de ellos con sus peculiaridades y características. Además, a medida que vayamos avanzando en el juego, tendremos acceso a nuevas modalidades de los vehículos, es decir, que aparecerán versiones mejoradas de los mismos, completamente necesarias para poder salir victorioso de las carreras que se irán desbloqueando a medida que vayas quedando primero en las carreras iniciales.
Entre los modos de juego que podremos disfrutar, tendremos tres, el primero llamado "Nacidos para







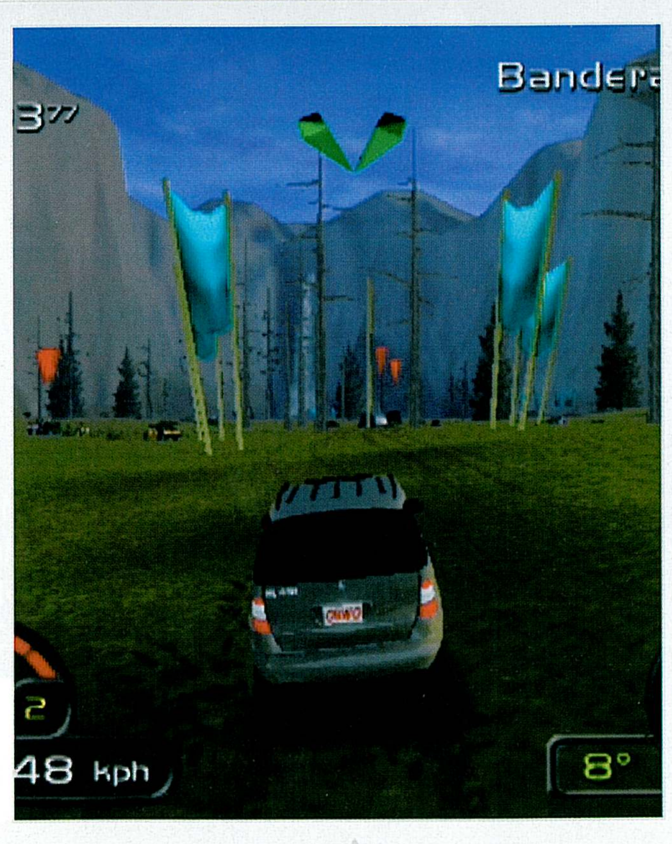




correr" iremos participando en campeonatos que nos irán remitiendo dinero a medida que nos vayamos posicionando en la clasificación. La segunda será el clásico modo de competición por carreras, que nos permitirá ir desbloqueando nuevos circuitos. Y como colofón final la mejor modalidad a mi gusto, la llamada "Paseo libre", que nos brinda la posibilidad de coger tu 4x4 favorito y explorar hasta los más recónditos escondrijos de los mapeados de los circuitos, que por cierto son muy extensos, una gozada.

En cuanto a la música, nada del otro jueves. Esta bien, y queda maja en el juego, aunque comparándola con otras cosas que he oído, está bastante bien, y animada, algo que le pega mucho al juego.

Un juego muy divertido, que sin hacer grandes alardes técnicos divierte y entretiene, que a fin de cuentas es el objetivo de todo juego. Ideal para piques con los amigos.



COMENTARIO

gráficos GFX **76**

Suficientemente completos y detallados, no es una obra maestra, pero es bonito y agradable a la vista

sonido SFX **60**

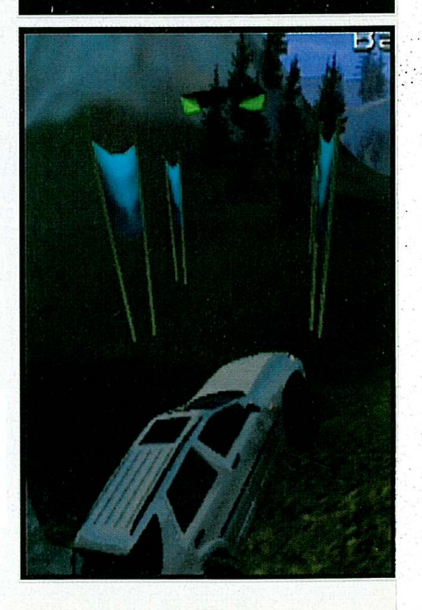
No está mal. Cumple de sobras y pega bastante con las carreras.

jugabilidad JUG **62**

Genial. Muy divertido, sobre todo para juegar varios. Muy recomendable en este sentido.

GLOBAL **75**

Un buen juego. Divierte y es muy entretenido. Puedes sentir al máximo el conducir un todo terreno. Notable



alternativa



A pesar de la dudosa calidad del título no he podido evitar acordarme de cierto juego aparecido hace bastantes años en casi todas las consolas de 8 y 16 bits de nombre **Krusty´s Fun House**, que os recuerdo, para aquellos que conozcan o recuerden el juego del payaso de los Simpson, consistía en ir atrapando una serie de ratones en la casita de Krusty. Juego, por cierto, que sí merecía la pena, no como otro que nos trae al caso y cuyo nombre no quiero acordarme.



COMENTARIO

gráficos GFX 70

sonido SFX 75

jugabilidad JUG 30

GLOBAL 50

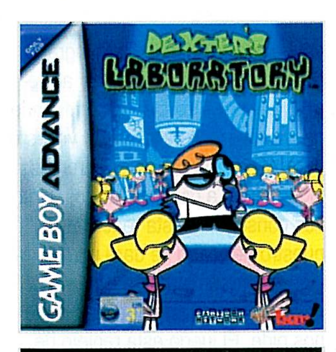
Lo peorcito que he visto hasta la fecha para GameBoy Advance. Será, francamente, difícil de superar, requerirá años de investigación, trabajo y duro esfuerzo conseguir superarlo.

DEXTER'S LABORATORY

por R.I.P.



¿por qué a mí?



dexter's laboratory
género · plataformas
prog/dist · cartoon network/warner
plataforma · gameboy advance
jugadores · 1
precio · por confirmar

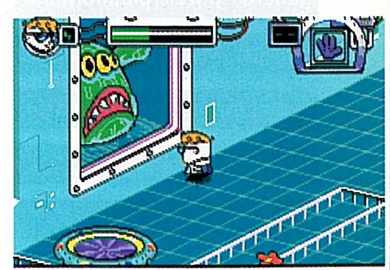
El laboratorio de Dexter es un juego de plataformas basado en la popular serie de televisión, el cual sigue los pasos de la mayoría de los juegos basados en series de televisión, una porquería que intentan triunfar en esto de los videojuegos adquiriendo la licencia de alguna productora de televisión con ganas de aumentar sus beneficios y creando un juego que venderá más por la fama de la serie que por méritos propios, aunque esperemos que, por el bien de todos, no demasiado, no vaya a ser que nos hagan una segunda parte. Bueno, volviendo al juego en cuestión nos pondremos en el papel de Dexter el cual ha sufrido, lo que podríamos llamar un pequeño accidente con su máquina de clonación, su hermana Dee Dee, gamberra donde las haya, quiso probarla en persona, el resultado, un par de cientos de Dee Dees pululando por tu laboratorio y tu buscando a diestro y siniestro la manera de recuperar a estas pequeñas antes de que destrocen con sus gamberradas nuestro refugio particular.

Para ello deberemos recorrer el laboratorio en una perspectiva isométrica e ir recogiendo diversos objetos que nos garanticen el acceso a nuevas zonas de juego en las cuales atrapar a trocitos de Dee Dee que al reunir cierta cantidad de la susodicha hembra de vándalo, nos permiten a su vez el acceso a nuevas habitaciones del laboratorio.

A este magnífico argumento debemos añadirle unos gráficos dignos de la Master System en sus tiempos mozos (consola creada por Sega allá por finales de los 80) y unas músicas más machaconas que las de cualquier juego de Gameboy (la normal). Con además un control que para un juego de la época que estamos podríamos llamar más que malo.

Con lo cual tenemos, pese a que nos duela a los amantes de la serie, un juego de aquellos que no merece la pena, siquiera, observarlo en el escaparate de tu habitual proveedor de juegos, y, tal vez, el peor juego de GameBoy Advance que he visto hasta la fecha (aunque alguien a mi lado ha estado jugando a otro el cual no se queda corto).





FLOIGAN BROTHERS

por Oscar

los hermanos pinzones



floigan brothers

género · puzzle/plataformas

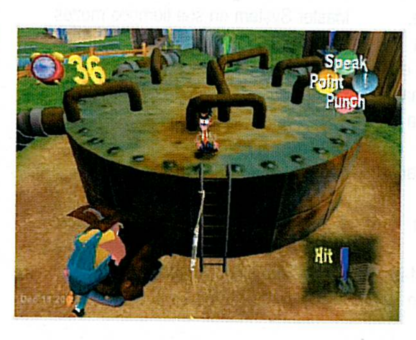
prog/dist · visual concepts/sega

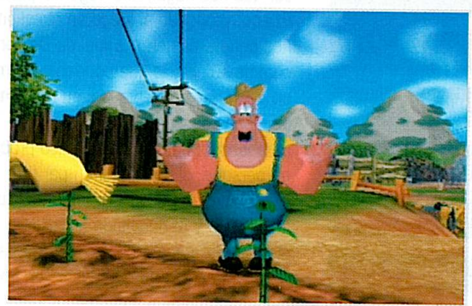
plataforma · dreamcast

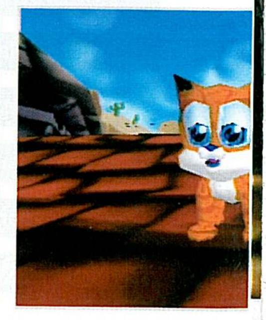
jugadores · 1

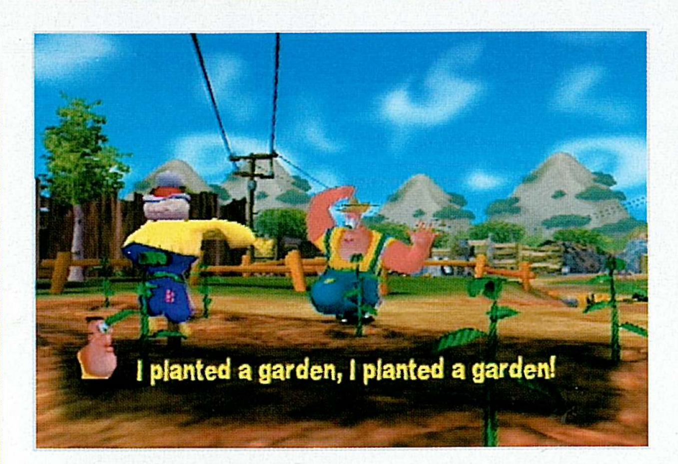
precio · por confirmar

La Dreamcast nos sorprende este mes con un nuevo lanzamiento al más puro estilo de la Warner, Floigan Brothers. La historia de dos alocados hermanos, uno grande y tonto y otro pequeño, supuestamente listo. El personaje que controlaremos será el hermano mayor (aunque menor en tamaño). ¿Que cuál es el objetivo del juego? Bueno, depende de lo que se lo ocurra hacer a nuestro hermano pequeño. Si entramos en el tutorial, se le ocurrirá la brillante idea de realizar unas galletas de chocolate, para lo cual necesitará nuestra indispensable ayuda. En las pantallas del juego se encuentran dispersas varias cajas con la cara de nuestro hermano con una actitud determinada, enfadado, triste, alegre... al cual deberemos conducir hasta allí y causar esa reacción. Para lograrlo deberemos realizar distintas acciones, así, por ejemplo para enfadarle deberemos golpearle varias veces o para ponerle contento deberemos jugar con él a diversos juegos. Una vez conseguida esta reacción de nuestro hermano se dará una situación, siempre divertida, que nos servirá para conseguir aquello que nos pide. El juego está repleto de









En todo momento, el estado de ánimo de nuestro hermanito deberá corresponder con el que nos indiquen los diversos puzzles.

Esto es lo que pasaría si pudieses controlar los dibujos animados de la Warner

minijuegos, que nos servirán para obtener puntos y poder enseñar a nuestro hermano a realizar determinadas acciones que nos serán de suma utilidad en el transcurso del mismo. El control de nuestro personaje es terriblemente sencillo, pero en algunas ocasiones nos causará mas de un problema por la gran sensibilidad de reacción de este. Gráficamente el juego es tremendo, la sensación de estar viendo una serie de dibujos animados dura desde principio a fin, los efectos visuales están realmente muy logrados, tanto la sensación de movimiento como la expresividad de los personajes. No cayendo en la repetición de gags cómicos, Floigan Brothers resulta realmente divertido de jugar y su nivel de dificultad será progresivo. Conseguir algunos de los objetos que nos pida nuestro hermano no resultará tarea fácil ya que no solo él nos lo pedirá sino que en algunas ocasiones deberemos intuir el siguiente paso a dar. Los "malos" en cuestión de esta historia resultan ser tan divertidos y perversamente estúpidos como los propios protagonistas y su inclusión soluciona más que sobradamente el problema de ver todo el rato en pantalla a los mismos personajes. Los efectos sonoros como explosiones, golpes, pasos... son de una gran calidad y la música, aunque un poco repetitiva resulta bastante acorde con la estética general. Escuchar hablar a los personajes (en Inglés, por supuesto) es tremendamente divertido, sus cambios de voz, las cosas que nos cuentan y la forma es genial, consiguen hacer reír al mas pintado. Como conclusión diremos que es un juego realmente original y divertido como pocos, compuesto por muchos minijuegos que nos entretendrán a lo largo de la historia, al que jugar es sinónimo de divertirse, sobretodo si lo tuyo son las bromas al más puro estilo de dibujos animados, si no lo son, piénsalo, igual te sorprende.







COMENTARIO

gráficos

GFX **95**

La sensación de estar viendo un capítulo de una serie de dibujos es tremenda.

sonido

SFX **92**

Efectos sonoros conseguidos al nivel del juego.La música podría ser un poco más variada aunque no resulta para nada molesta.

jugabilidad

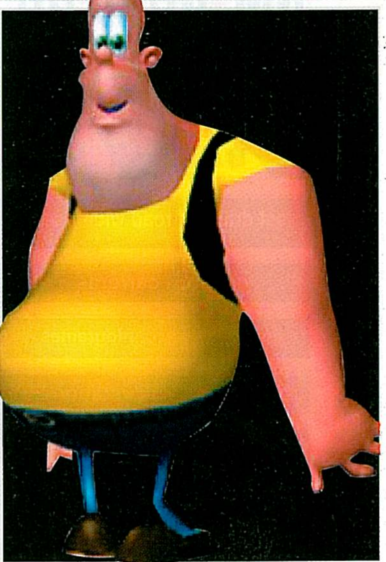
JUG **95**

Entretenido, divertido, original y adictivo.

GLOBAL

95

Un juego completamente singular y divertido, sobretodo, divertido.



NFL QUARTERBACK CLUB 2002

por Oscar

NFL, efilnikufesin

PlayStation 2

NFL QB CLUB 2002

test drive off road wide open

género · carreras

prog/dist · anco/infogrames

plataforma · playstation 2

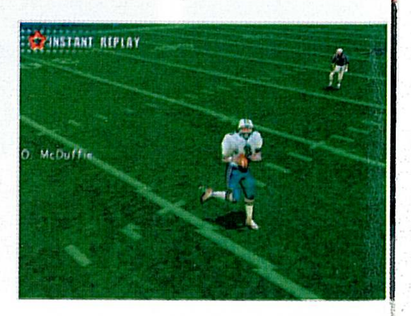
jugadores · 1

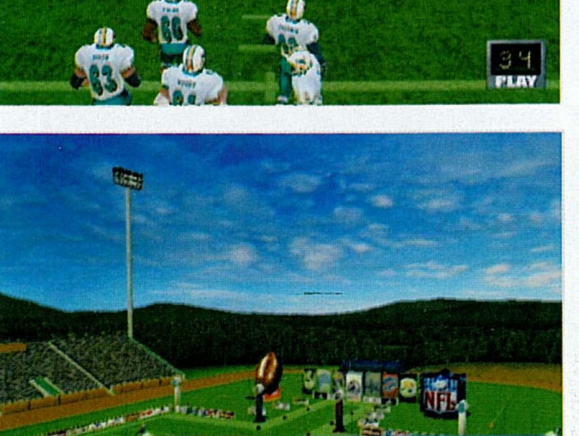
precio · por confirmar

La Playstation 2 nos ofrece un nuevo juego de deportes, basado esta vez en un deporte tan popular en EEUU como es el fútbol americano. EA no nos decepciona, consigue un juego de una gran calidad capaz de atraer por sí mismo, sin la necesidad de ser un amante del género, eso sí, si no conoces las reglas del fútbol americano, prepárate a sudar tinta de calamar para conseguir comprenderlas. Gráficamente el juego es tremendamente realista, tanto los movimientos de los jugadores, efectos del balón y movimientos tácticos. Consiguiendo unas imágenes de una calidad indudable, NFL Quaterback es algo más que unos buenos gráficos. Mención especial merecen los gráficos al conseguir marcar un touchdown o los replay de las jugadas.

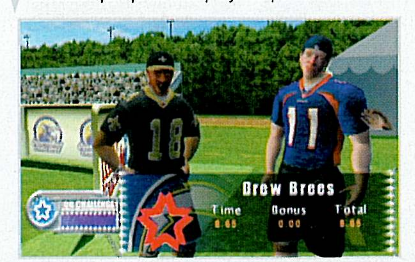
El juego es bastante fidedigno al deporte en su más puro estado, comprender y conseguir realizar las tácticas de juego, jugadas ensayadas, el Kick Off... los nombres de los jugadores y equipos del juego son claras representaciones de la realidad presente en la NFL: Miami Dophins, Dallas Cowboys... todo ello llevado a su estado más representativo y espectacular. Antes del partido podremos modelar tanto su duración, clima, estadio, etc... y por supuesto contaremos con la opción para jugar varios jugadores, modalidades de competición, superbowl, incluso una modalidad de pruebas para seleccionar a nuestro protagonista, el quarterback del equipo. El control del juego, aunque en un principio un tanto complejo por su cantidad de opciones y la dificultad

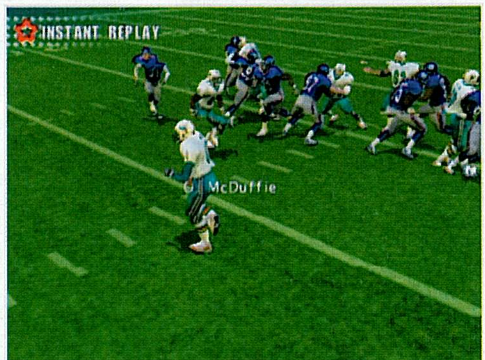






Cuando se quitan el casco, los jugadores de futbol america.. ¡oh! ¡Dios mío! ¡Hay una persona ahí dentro!

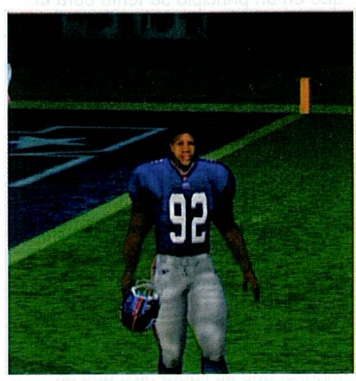












que representan estas reglas para aquellos no familiarizados con el juego, resulta más sencillo después de unas cuantas partidas. Tendremos opciones ofensivas como elegir al jugador al que le vamos a pasar el balón, realizar giros para evitar ser placados o saltar para conseguir avanzar las yardas necesarias. Defensivamente podremos placar, seguir a jugadores o interceptar balones en el aire. La música del juego es algo, si no inexistente, sí poco presente en el juego. Muy al contrario, los efectos sonoros son tremendamente realistas, golpes de balón, gritos, caídas,... En resumen, un juego muy bien realizado, con unos buenos efectos y adictivo, sin embargo su gran problema será la aceptación del género por el público europeo, ya que aquí el fútbol americano no es un deporte que mueva masas, sino un deporte para una minoría. De todas formas si te interesa el tema casi seguro que el juego llenará todas tus expectativas de lo que debería ser uno de los mejores juegos de fútbol americano realizados hasta el momento.

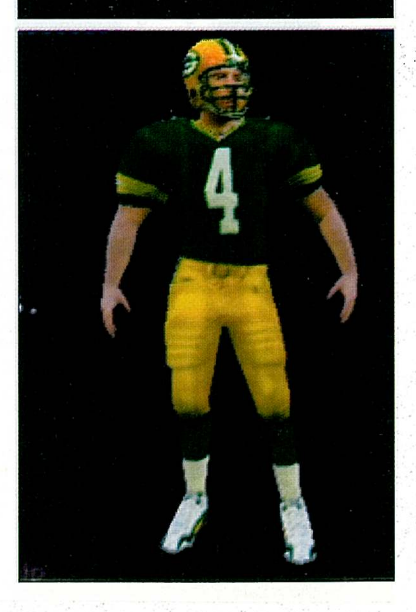
COMENTARIO

gráficos
GFX **96**
Extremadamente realistas y conseguidos

sonido
SFX **90**
Bien realizados, los sonidos y efectos consiguen lo que pretenden. Reales.

jugabilidad
JUG **90**
Muy buena en consideración a lo que son los partidos de fútbol americano.

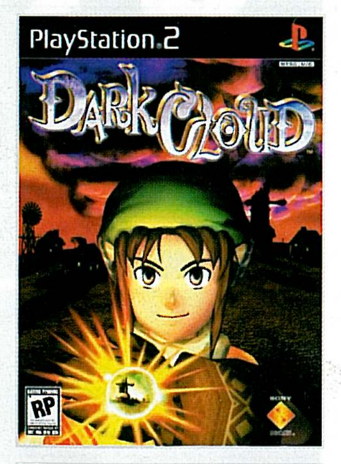
GLOBAL
93
Realmente bueno, pero sigue siendo un juego para minorías.



DARK CLOUD

por Closed

magia, espadas y *obras públicas*



dark cloud

género · action RPG

prog/dist · sony/sony

plataforma · playstation 2

jugadores · 1

precio · 9.990

Uno de esos juegos que se esperaba con impaciencia ha visto la luz este mes, lamentablemente, no obstante, no llega a las aspiraciones que en un principio se tenía para el mismo, y todavía se queda el género de los rpg's un poco vacío en la ps2. En el juego encarnas el papel de Toan, un chico que ha visto como su aldea es arrasada por un Genio maligno (en realidad es un enorme bicho rosa), y, al despertar cuando se creía muerto, un vejete le cuenta que en realidad todo está a salvo, ya que él protegió mágicamente el lugar para preservarlo de la destrucción, si embargo la enorme energía mágica que se liberó hizo que se dispersara, con lo cual le entrega a Toan un amuleto para que pueda recuperarlas y restaurar todo lo que se ha perdido y, después, enfrentarse al Genio para derrotarlo de una vez por todas.

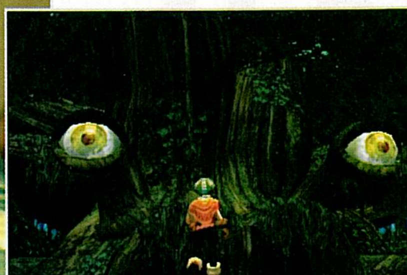
Básicamente este es el argumento con el que empiezas a jugar, ante ti se plantea un juego que se basa en conseguir recuperar los Atlas, con los que ir montando el pueblo, en un principio el tuyo, pero más adelante también reconstruyes otros lugares y pueblos. La verdad es que la principal novedad que ofrece el juego es el hecho de tener que preocuparte por montar el pueblo con las piezas que consigues en los diferentes niveles, procurando que la gente que allí vive esté contenta con la colocación de sus cosas. Es de agradecer este detalle un tanto original que le da algo de color al juego dándole un poco más de variedad que el ir matando cosas por ahí.

Un detalle chocante es el diseño de algunos personajes que resultan sospechosamente familiares como Xian, por ejemplo (¿Alguien ha visto Escaflowne?¿Os suena Merle? Pues comparad, comparad) o goro (Yayirobai Dragon ball) o incluso el malo de turno (Bu de Dragon Ball Z). No nos vayamos a engañar, en realidad el juego no está mal, solamente que se convierte en algo









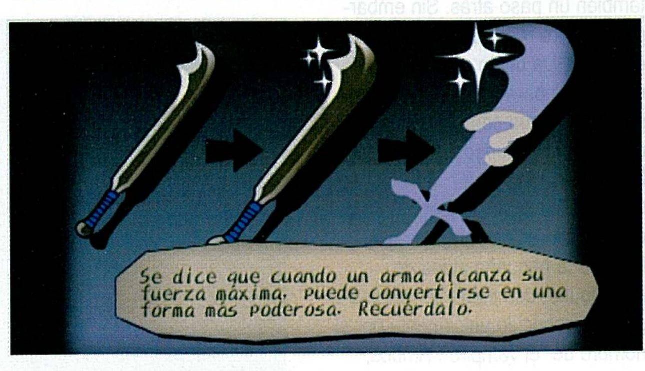






repetitivo a medida que vas avanzando, se hubiera agradecido algo más de interacción con los personajes (algo así como resolver puzzles con ellos, ya que cada uno tiene sus propias características) sin embargo el juego toma una línea de avanzar y matar monstruos que no acaba de convencer.

La inclusión no obstante del sistema de lucha que tienes con algunos enemigos, que recuerda al sistema de juego del Parappa the rapper o el más antiguo Dragon's Lair en el que tienes que pulsar el botón adecuado en el momento justo, hace que algunas luchas con enemigos finales o especiales sea más una prueba de ritmo a la hora de seguir la coreografía del combate que de habilidad en el control del personaje.



COMENTARIO

gráficos

GFX **74**

El apartado gráfico, aún siendo mejorable, es bastante colorista y atractivo, los personajes están bien caracterizados y los escenarios son adecuados en los exteriores.

sonido

SFX **65**

Este es uno de los apartados más flojos del juego, la musiquilla, que en un principio está bien, después se vuelve machacona y repetitiva.

jugabilidad

JUG **70**

Si bien lo que son las mazmorras acaban siendo repetitivas, el hecho de montarte los pueblos hace que este juego llegue a engancharte si te gustan los Populous o similares.

GLOBAL

69

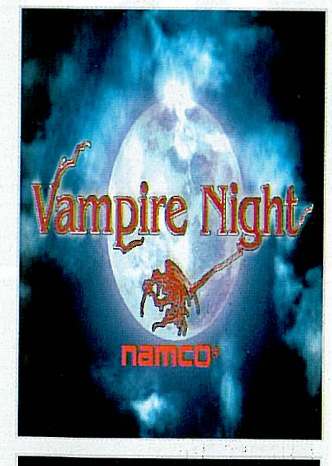
Un juego que podría llegar a dar más de sí, pero entretenido al fin y al cabo.



VAMPIRE NIGHT

por Carlos B. García

tiros hasta el amanecer



vampire night

género · tiros

prog/dist · namco

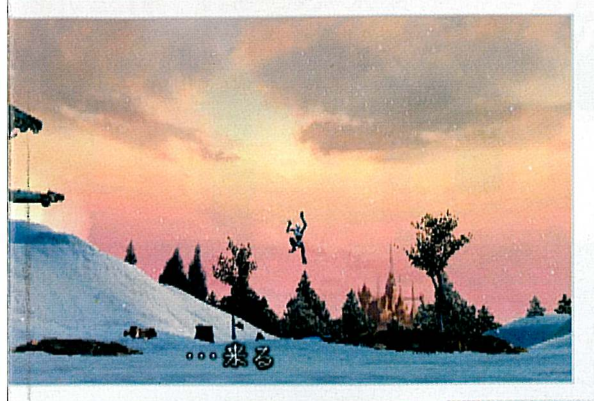
plataforma · playstation 2

jugadores · 1-2

precio · por confirmar

Cuando Namco anunció que estaba desarrollando un juevo juego de pistola que iba a ser de cazadores de vampiros, todo el mundo penso que no sería mas que una simple contrapartida al House of the Dead de Sega, y el hecho de que no se le incluyera la modalidad de cubrirte como en los Time Crisis parecía también un paso atrás. Sin embargo, Vampire Night demostró, tanto en recreativa como en la perfecta conversión para PS2, tener valores suficientes para convertirse en uno de los mejores juegos de pistola hecho hasta la fecha.
Como ya he dicho, el juego trata de dos cazadores de vampiros que llegan a la pequeña aldea de Richmound, dominada por un antiguo ser conocido únicamente por el nombre de "el vampiro". Ambos, acompañados por una pequeña niña de la aldea deberán llegar hasta el castillo de la criatura mientras nos enfrentamos a sus cuatro generales: el caballero, el genio, el señor y la reina del hielo. Como resulta natural en un juego de pistola, la historia no es lo mas importante, pero el hecho de que este bastante trabajada y con contínuas animaciones explicativas te permiten desde luego adentrarte mucho más en la trama. Gráficamente el juego es simplemente muy bueno. Los escenarios son muy detallistas y ambientan a la perfección, dándote la impresión de estar realmente en un mundo virtual. Además, resultan muy variados, con











bosques, explanadas, muchas partes de la aldea y un inmenso castillo por descubrir. Sobre los personajes y los enemigos se puede decir lo mismo que de los escenarios en cuanto a detalles. Solo hace falta ver que cuando acabas con un vampiro, este arde dejando ver su esqueleto y poco después, se convierte en polvo. Además, los monstruos son muy variados tanto en diseños como pautas de ataque, siempre con efectos espectaculares pero sin distraer en ningún momento demasiado tu atención.

El juego goza de un buen sonido ambiental, en especial en lo que se refiere a sonidos inquietantes en el decorado y una música que acompaña el desarrollo muy correctamente. Además, el doblaje es bastante bueno, aunque en este tipo de juegos suele estar siempre mas o menos bien realizado.

Pero sin duda el mejor aspecto del juego es su jugabilidad. Lo que en un principio parecía un paso atrás, la retirada de un botón para apartarse, es un enorme acierto dada la vertiginosa jugabilidad del juego. El Vampire Night nunca se está quieto, y tus personajes se están moviendo continuamente y saltando de una sección a otra, sin darte un segundo de descanso salvo para las escenas animadas. Además, todo el desarrollo es muy original y jugable, mucho más que otros juegos de pistola que han aparecido últimamente, con pruebas de habilidad y puntería muy divertidas. Por supuesto, aunque el final es el mismo, existen muchos caminos a seguir a lo largo de cada una de sus cinco pantallas, y según como hagas las cosas y a quien salves, acabarás cruzando por una sección u otra.

Además, la versión de PS2 ha introducido varias modalidades nuevas que alargan mucho la vida del juego, en el que tendrás que realizar distintos encargos para la gente de la aldea a cambio de ciertas ventajas, como balas de plata.

En definitiva, el Vampire Night es sin duda el mejor juego de pistola que ha salido para la PS2, juego por el cual simplemente ya merece la pena comprarte la pistola con la que sin duda, pasarás muchas horas matando vampiros.

COMENTARIO

gráficos GFX **92**

Los mejores hasta la fecha en un juego de pistola. La sensación de contínua velocidad está sin duda muy conseguida.

sonido SFX **85**

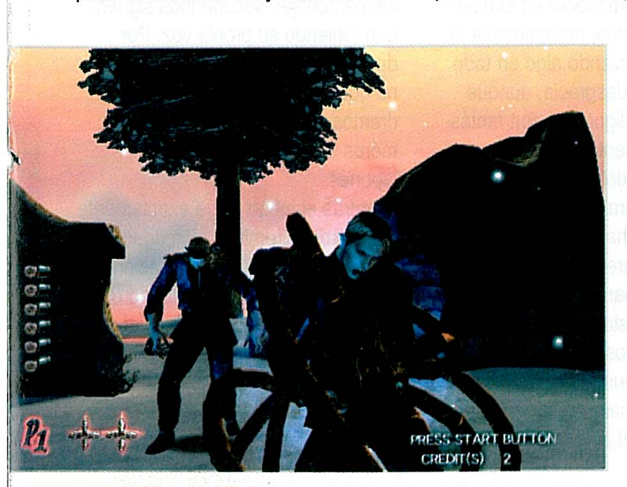
Trabajado como todo el juego, el sonido ambienta perfectamente el entorno.

jugabilidad JUG **92**

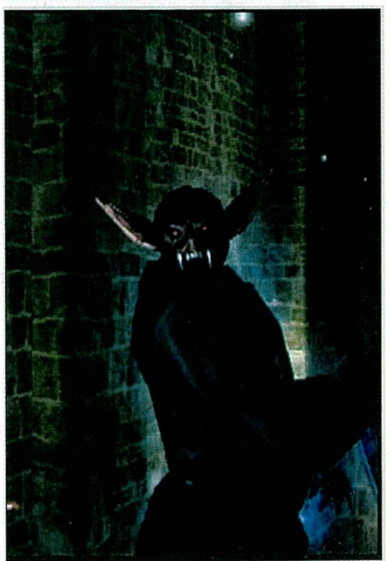
Fantástica originalidad en las pruebas de habilidad, muy bien planteadas y amenas.

GLOBAL **90**

Con la introducción de las misiones adicionales, el juego se vuelve un título imprescindible para los aficionados a este tipo de juegos.

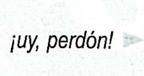






SHEN MUE II

por Carlos B. García



¡uy, perdón!

otro cuento chino



shenmue II

género · aventura

prog/dist · sega/sega

plataforma · dreamcast

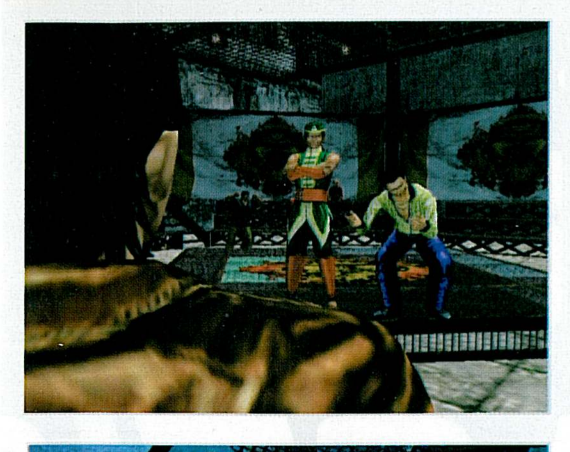
jugadores · 1

precio · por confirmar

Finalmente ha aparecido la segunda parte de la obra maestra de Yu Suzuki para la Dreamcast, un título más que sorprendente que continúa con la historia de Ryo allí donde la dejó en el uno, persiguiendo al asesino de su padre hasta China. Su entorno es realmente sorprendente. Las ciudades y parajes son más detallistas de lo que fue el primero, al igual que su complejidad y tamaño. Solo el primero de los escenarios es de por sí tan grande como lo fue todo el primer Shen Mue, y mientras antes era posible memorizar todo el mapeado, en la segunda parte será casi imposible debido a su descomunal tamaño. Por suerte, contaremos con la incorporación de un pequeño mapa que no s indicará por donde vamos y en que lugar estamos situados, por lo que perderse es también mucho mas difícil. Otro aspecto que llama la atención en las calles es que están mucho más llenas de vida que antes, ya que nos encontraremos con casi el doble de personajes que en lugar de permanecer en el mismo sitio o andar todos, normalmente se encontrarán haciendo algo en todo momento. Por desgracia, aunque los modelos poligonales son fantásticos, este aumento del tamaño de las pantallas y del numero de transeúntes se cobra un elevado precio, ya que en muchas ocasiones los personajes aparecen de la nada mientras caminamos por una calle vacía, a una distancia muy cercana a donde esta posicionado Ryo.

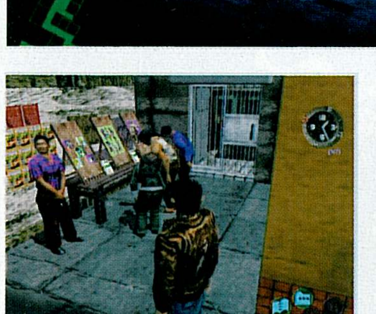
No mucho se puede decir sobre su banda sonora para aquellos que ya hayan jugado el primer juego, ya que siguen siendo melodías completamente ambientales que alcanzan el elevado listón que puso la primera parte. Las voces de los protagonistas están aun dobladas en su totalidad, al igual que la mayor parte de los personajes secundarios siguen aun teniendo su propia voz. Por desgracia, en esta ocasión el juego no gozará doblaje, por lo que tendremos que conformarnos con meros subtítulos con voces en japonés.

Mientras el juego sigue exactamente las mismas premisas marcadas por su continuación, en esta ocasión tendremos mucha más libertad de movimiento y un número mayor de subtramas a nuestra disposición. Además, un aspecto que ganará mucha importancia en su desarrollo será la necesidad de ganar dinero

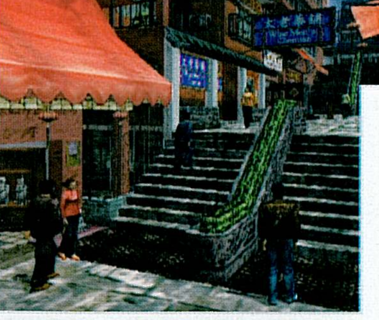












para lograr subsistir, por lo que tendremos que ganarnos la vida como podamos, ya sea ganando pulsos, participando en combates callejeros o lo peor de todo…trabajando.

También en esta ocasión el número de personajes secundarios se ha incrementado considerablemente, al igual que su importancia en la trama. Ahora tendremos a cuatro chicas rondando a nuestro alrededor, con las que estableceremos distintas relaciones según nuestras decisiones (pero no os hagáis ilusiones con respecto a la decisión de noviazgos, ya que solo Shen Hua parece que va a aparecer a lo largo de toda la saga). El combate mantiene el mismo tipo de control, aunque en esta ocasión el combate personalista es mucho más complejo, como si se tratase de un verdadero juego de lucha. Del mismo modo, el numero de sucesos en los que tendremos que poner a prueba nuestros reflejos pulsando botones y direcciones casi se dobla, ganando también mucha más importancia con respecto a la resolución de los problemas.

En definitiva, el Shen Mue 2 es una verdadera obra maestra, que trata de hacerse valer como el mejor título que ha aparecido en la historia de la Dreamcast. A ver si la versión de PS 2 estará traducida, su único fallo…



COMENTARIO

gráficos

GFX **96**

Seguramente los mejores que se han visto en una Dreamcast hasta la fecha.

sonido

SFX **92**

Una música con algo mas que simplemente bien compuesta, tiene…chispa.

jugabilidad

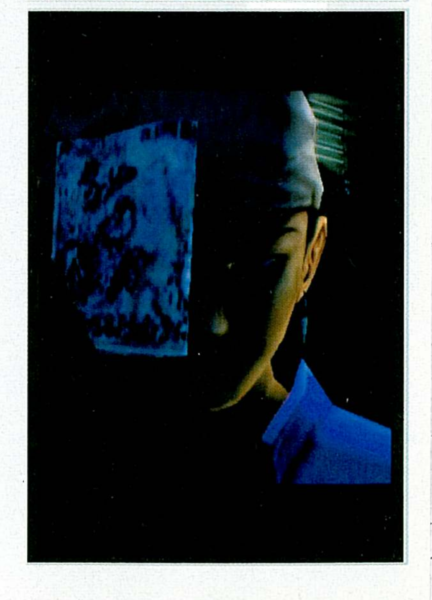
JUG **94**

Mezclando una diversidad muy grande de estilos, asegura diversión para los que puedan dedicarle el tiempo que requiere.

GLOBAL

94

Sin duda, el último gran título de Dreamcast. Y es que dicen que las cerillas arden con mas fuerza antes de apagarse…









TACTIC
OGRE GA



Una saga que no se hemos tenido la ocasión de ver aquí, pero que fuera ha tenido acérrimos seguidores es el Ogre Battle, un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo fantástico en el que espada y brujería se entremezclan con intrigas políticas para dar lugar a una historia atractiva y envolvente que hace que te enganches al juego nada más jugar una o dos veces.
Esta vez, el nuevo lanzamiento es para la Game Boy Advance, y pretende ser uno de los juegos insignia con los que fue lanzada en Japon.

La trama del juego nos lleva a una isla llamada Ovis, a la cual llega un grupo de representantes del reino de Lodis, que pretenden entablar negociaciones para establecer un protectorado y así tener influencias en las leyes dictadas y disponer de los ciudadanos para la guerra. Pero algo ocurre y son asaltados por un grupo de guerreros que les tienden una emboscada, Alphonse Loeher, el protagonista al cual tu encarnas, se interpone en una flecha dirigida contra su capitan y herido cae al mar por un acantilado.
Por suerte es encontrado en la orilla y, cuando se recupera, vuelve a averiguar que es lo que ha ocurrido y encontrar responsables de semejante traición y aquí es donde empieza todo.
El juego en sí es bastante simple, tienes a unos personajes predeterminados desde el principio (concretamente 3, dos y el protagonista) y el resto o bien te los encuentras en el camino o bien puedes reclutarlos. Pero a medida que avanzas, puedes subirlos de nivel, accediendo así a profesiones que en un principio son inaccesibles.
Hay una gran variedad de posibilidades a lo largo del juego y según las decisiones que tomes, te conducirán a una u otra situación, lo cual hace a veces plantearse el volver a jugar para ver que habría ocurrido si llegas a elegir A en lugar de B en tal o cual situación.
Gráficamente el juego es precio-



CS

DEN



sista y tanto los decorados como los personajes tienen un nivel de detalle realmente asombroso y colorista. Si bien en lo que es el entorno de combate los gráficos son mucho mas simples, esto no cae en detrimento del juego, pues, a mi parecer, aportan mayor claridad a las situaciones de combate.

Solo nos queda esperar que, al contrario que como sucedió con la anterior entrega para la N64, este sí que vea la luz aquí en España, pues algunos lo esperamos ansiosamente.



¿pero qué tiene que ver el ANIME con los videojuegos?

por Vlad Tepes y Black Kat



Macross

Hablar del anime es hablar de un fenómeno social como pocos, casi equivalente al boom de los Beatles o al movimiento hippie, salvando las distancias, claro está. Si fuese una campaña militar, sin duda estaríamos hablando de una invasión bien planeada, en lo que a nuestro país concierne. Paso 1: Los canales autonómicos alucinan a los tiernos infantes con una serie japonesa de un niño con cola de simio y que lanza chorros de energía por las manos como el que escupe. Paso 2: Akira desembarca en la cartelera tomando al asalto los sentidos de los espectadores, causando todo tipo de reacciones, pero nunca indiferencia. Paso 3: Manga Video asoma su cabeza con un catálogo de interesantes cintas de animación japonesas que termina de abrir el gusanillo de la juventud de principios de los 90 hacia ese nuevo mundo de sensaciones y adrenalina. La resistencia es fútil.

Claro está que había antecedentes, y muchos para que el anime se asentara cual poso de café en las costumbres juveniles, pero nunca había sido definido como anime en sí mismo (simplemente eran los "dibujitos chinarros"), ni tampoco relacionado con el manga, que casi simultáneamente empezó a irrumpir con fuerza, aprovechando el tirón común. Ahora bien, y centrándonos en el terreno que nos ocupa, si desde Estados Unidos e Inglaterra esencialmente habían estado llegando conversiones de películas o series de televisión para casi cual-









Mazinger Z

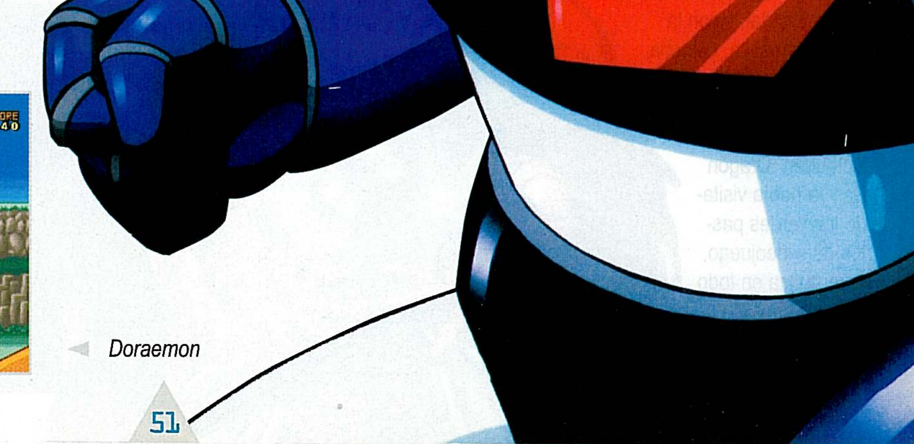


quier sistema imaginable, ¿qué iba a hacer sino Japón, el gigante del entretenimiento electrónico, sino versionar sus... dibujitos?
La explosión del anime en videojuegos la vivió sin ninguna duda la Super Nintendo. La genial y difunta Super Nintendo, que nos hacía babear de gusto con las imágenes que llegaban desde Japón de aquellos individuos con pelos despuntados y que respondían a nombres como Ranma, Gokuh o Kenshiro. Para quienes los habían visto en la tele, la posibilidad de interactuar con ellos era harto atractiva. Un empujoncito más para que la SNES fuera la consola de moda.
Pero vayamos un poco hacia atrás, hasta la menuda Nintendo, entrañable como pocas. En ella vieron la luz conversiones de Doraemon, los Caballeros del Zodíaco, Akira, muy posteriormente Crayon Shin-chan (trooompaaa), Dragon Ball (memorables los RPG's) o una de las sagas de juegos más recordadas: El Puño de la Estrella del Norte.

Fist of the North Star nació en la Nintendo y en la Master System por igual. En ambos el juego era idéntico, se controlaba al protagonista del manga post-apocalíptico del mismo nombre en un mundo ideado por Tetsuo Hara y un tal Buronson, en el que la humanidad lo lleva muy malamente. En un entorno al más puro estilo Mad Max, Kenshiro avanzaba en scroll lateral hasta el final de cada nivel repartiendo estopa y recogiendo items de cara a su enfrentamiento con los jefes de cada nivel. Un juego que bebía directamente de las ideas de Kung Fu Master, clásico entre clásicos, y que en su versión de Master System para el mercado occidental fue camuflado bajo el nombre de Black Belt, y Kenshiro transformado en un insulso karateka anónimo. Eso sí, de inmaculado kimono blanco.
La jugada se repetía en la adaptación para Megadrive. Fist of the North Star pasaba a llamarse Final





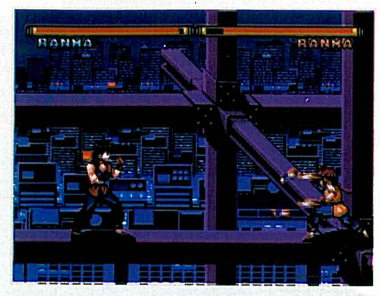


Doraemon

















Ranma 1/2

Ghost in the Shell

Battle, y los nombres de los protagonistas eran cruelmente masacrados. No pasa nada, en Super Nintendo se hizo justicia. Fist of the North Star VI es uno de los juegos más aclamados en su momento y que desató auténticas pasiones, un juego de lucha uno contra uno, quizá lo que más le pegaba para adaptar el anime desde el primer momento. Con un control un poco raro, eso sí, pero con unos sprites graaaandes y unas técnicas especiales tan espectaculares como en el anime. Lástima que F.O.T.N.S. VII no siguiera los mismo derroteros. En fin, Bandai de todas formas se anotó un buen tanto.

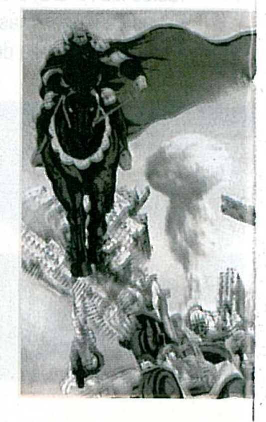
Siguiendo con la misma compañía, Bandai, y con la misma temática, la lucha, llega la conversión más esperada: Dragon Ball Z Super Butouden. Dragon Ball ya había visitado los verdes pastos del videojuego, pero nunca en todo su esplendor. Lo que había hasta entonces eran RPG's para la Nintendo, muy dignos, desde luego. Incluso un arcade basado en la primera época de la serie. Pero el público pedía lucha y eso llegó con este título, un título que hizo famoso el concepto del split screen (ok, y Starfox también). Esto aumentaba en mucho las posibilidades del juego, la pantalla se partía aumentando hasta donde se quisiera el área donde se desarrollaba el combate, incluso se podía volar, y una suerte de radar en la parte superior nos advertía de dónde estaba el rival. Ocho personajes a elegir en la versión japonesa, modo historia, heredado de Fist of the North Star, más otros 6 personajes ocultos eran un atractivo notable para los fans de la serie. Mucho hubo que llorar para que llegara aquí, en su versión francesa.

Mención especial merece Dragon Ball Z 2, llamado aquí La Legende Saien, merced de nuevo a los chicos de allende Pirineos. Gráficos notables, mejor banda sonora y



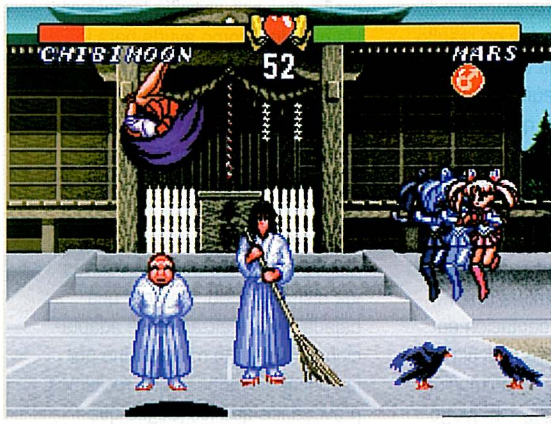
Fist Of The North Star





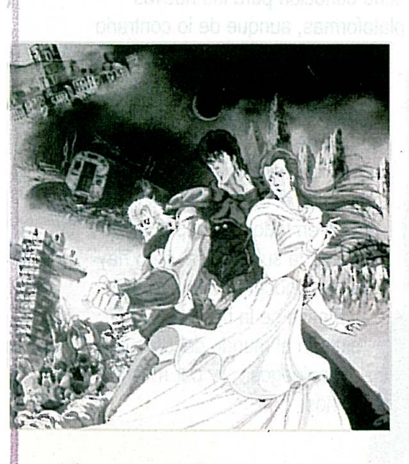







Sailor Moon





sobre todo más jugable. Aún hoy es un cartucho que vale la pena, siempre que te guste la lucha 2D. Si no, bueno, también tienes los Dragon Ball Final Bout para PSX. El resto de versiones (Dragon Ball Z3, Dragon Ball Z Hyper Dimensions, etc.) no era para echar excesivos cohetes. No obstante, habiendo visitado SNES, NES, Megadrive (en una versión más que digna), Game Boy, PSX, Saturn, Nintendo 64 (¿?) y hasta PC Engine, Dragon Ball es uno de los animes que más mundo ha visto, sin duda.
Las chicas son guerreras en Sailor Moon, la serie de Naoko Takeuchi de adolescentes guerreras que batallaban por el amor y la justicia. Sailor Moon ha visto sus conversiones para casi todas las consolas imaginables, así como para recreativa, y de variados contenidos: beat'em ups (Sailor Moon y Sailor Moon S, para SNES y Megadrive), puzzles (Sailor Moon R, para SNES, con mecánica un tanto extraña) e incluso juegos compuestos de múltiples subjuegos (Sailor Moon para Game Boy), y por supuesto, juegos de lucha (Sailor Moon Super S) y hasta un RPG a cargo de Angel (Sailor Moon: Another Story, SNES). En todos consta, en menor o mayor grado, el saborcillo ñoñete de la serie original.
Ranma ½ es el otro peso pesado de las conversiones de anime. Ranma Saotome paseó su palmito, femenino y masculino, según la temperatura del agua, en juegos de lucha para PC Engine / Turbo Duo (¡genial!) y Super Nintendo. Al principio su control es un poco raro, debido a que se usaba uno de los botones para saltar, en lugar de hacerlo al modo tradicional de simplemente pulsar "arriba", pero aún así los detalles, guiños y chascarrillos estaban más que presentes tanto en el diseño de los personajes, como en los decorados, como en las pantallas de los finales. Ideal para fans de la serie. Esto y la versión de Mega CD, excepcional como pocas. Y como toda buena serie que se precie, Ranma también tuvo su RPG: Treasure of the Red Cat Gang, con un guión que bien podría corresponder a cualquier OVA de la serie. Una banda misteriosa secuestra a los luchadores más poderosos




Los Caballeros del Zodíaco







▲ Dragon Ball

▼ Yu Yu Hakousou

Yaiba ►

para que sirvan a su dios, el Gran Gato Rojo. El problema es que su concepto de "grandes luchadores" es un poco... distorsionado. Para Super Nintendo, por supuesto.

Más hacia mediados de los 90, el que una serie famosa fuera versionada estaba a la orden del día, y si eran RPG's, mejor. Marmalade Boy, Slayers, Record of the Lodoss War... lo que fuera. Hasta Captain Tsubasa (Campeones) tenia su serie de juegos, de pura estrategia futbolera a base de comandos de acción, pero ¡hey! ¡podías hacer el archifamoso Tiro con Efecto! Y se veía como en la serie.

Multitud de títulos que seguro que os suenan como Lupin III (arcade para SNES), Macross (shoot'em up para SNES, NES y recreativa), Gundam, Mazinger Z, Tenchi Muyo... se podría seguir y seguir...

Pero por desgracia, y aunque bien me gustaría no tengo tanto espacio y aún debería hablaros de joyas de nuestro tiempo y de otras que vais a ver pronto.

Ya nos encontramos con las 32bits (con perdón de la N64, que pasaremos a englobar en esta categoría) con juegos que no hace mucho hemos podido degustar en nuestras casas, aunque la mayoría que voy a comentar por desgracia no han pisado territorio europeo.

Lo primero que nos encontramos son los distintos juegos derivados de la clásica serie Macross (Aquí emitida como una de las partes de Robotech). La PSX nos ofrecía distintas versiones que, aun ello, fueron básicamente lo mismo. El primero en salir fue el Macross VF-X Digital Mision, que también tuvo su versión para Saturn, y del cual saldría una segunda parte, y hasta una tercera ambientada en la época de la película llamada Macross Plus. También hubo otra versión ambientada en la película de Macross "Do you remember love?" con el mismo título. Posteriormente saldría para Dreamcast el Macross V3 que repetía esquemas del VF-X y otra versión para PC de este mismo año.

Ranma también disfruto de una versión de sus aventuras para PSX. Era un juego de lucha programado por Rumik Soft. El juego no resulto ser un gran éxito y la calidad gráfica fue algo mediocre, aun ello resulto divertido el hecho de que se pudieran dar las transformaciones de los personajes en mitad del combate.

El que sí había llegado a nuestras estanterías fue el Ghost in the Shell, que se basaba en un popular comic del aclamado Masamune Shirow, que a su vez tuvo adaptación en forma de una increíble película de animación. El juego nos ponía a los mandos de un robot de combate con forma de araña, que nos permitía trepar por las paredes, como ayuda para ir superando una detrás de otra todas las fases del juego. Sin duda, de lo mejor de PSX de anime.





De la misma forma aparecieron versiones de Slayers, Campeones, etc... pero a diferencia de épocas anteriores las conversiones de juegos conocidos por estas tierras fue disminuyendo, y no por una bajada en la realización de adaptaciones, ni mucho menos, sino por las pocas novedades que recibimos, provocando que los juegos que gozan aun de fama por aquí sean auténticas anticuallas por tierras japonesas de las cuales ya no sale rentable hacer adaptaciones.

Aun ello, creo que resulta conveniente destacar la aparición, apartir de las 32 bits, de juegos que se tratan de auténticas películas animadas, en las cuales vas interactuando, como pueden ser las saga que establecieron el Double Cast y el Sampaguita (este último con diseños de Shirow, creador de Ghost in the Shell) y que continua su trayectoria con el juego adaptación de la pelicula de Sony, "Blood, the last Vampire".

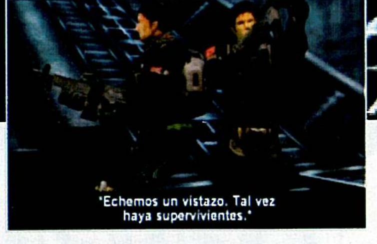
De momento no se prepara ningún juego basado en alguna serie conocida para las nuevas plataformas, aunque de lo contrario si que hay, como la adaptación que a tenido a la animación el videojuego de PS2 que hemos podido degustar hace nada, ZOE (Zone Of Enders)

Sin duda, el anime a calado hondo en todos los aspectos de la llamada sub-cultura, pero hay que reconocer que donde mas provecho se la ha sacado ha sido en el mundo de los videojuegos... y por muchos años.


HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
ESTÁS PREPARADO PARA VER REALIZADOS TUS SUEÑOS MÁS HÚMEDOS
NO TE PIERDAS ESTE NÚMERO

EXTERMINATION™









EXTERIOR DEL COMPLEJO

Nada mas comenzar, dirígete al contenedor y coge las unidades de energía para tu batería. Con ellas, activa el ascensor, baja hasta la parte inferior y avanza por encima de las cajas cercanas o rompiéndolas. Busca unos minutos por la zona y encontraras dos RECOVERY UNIT A y el mapa. Ten mucho cuidado cuándo cruces pon encima del camión ya que caerá al vació, por lo que debes activar enseguida la tecla de acción para saltar por encima. Sube por las escaleras y rompe las cajas, donde encontraras un SPR4 MAGAZINE. Sin nada más que hacer en esta sección, dirígete hacia la puerta enrejada, entra y sube por las escaleras. Allí, tras charlar con Roger, cruza a través de la tubería con cuidado. Una vez lo hayas hecho, sube las escaleras para coger una RECOVERY UNIT B y regresa. Continua tu camino y haz un par de saltos largos para cruzar lo huecos, y una vez con Roger pasa a través del ventilador cuando este se detenga.

SECCIÓN B

Tras la animación, entra en la habitación en la que se encuentra Roger para coger dos informes y el mapa de la zona. Entra entonces agachado por el conducto de ventilación para coger una RECOVERY UNIT A. Sal y graba si quieres en la habitación de la derecha. Después, sube por encima de las cajas evitando el fuego y avanza hasta el final del largo pasillo. Al fondo trata de abrir la puerta con una luz roja, y tras comprobar que esta cerrada Roger te pedirá que regreses. Habla con él para que la abra y pasa por ella.















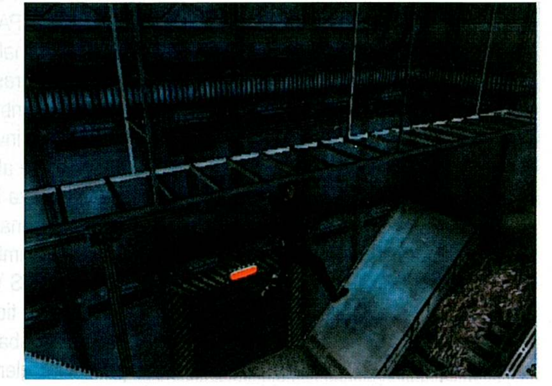
SECCIÓN A

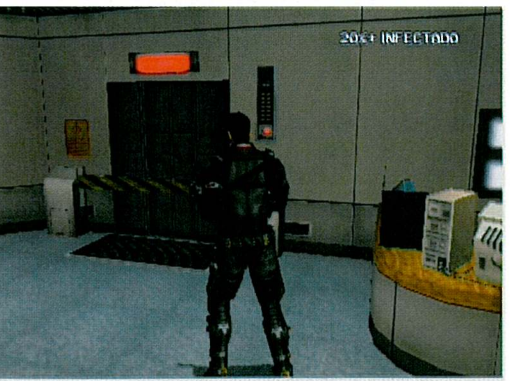
Ten cuidado porque a partir de aquí el juego estará inundado de enemigos. Preferiblemente trata de acabar solo con las Hydras (esos pequeños monstruos insectos) que te molesten. Examina bien la zona porque encontraras tres informes, una RECOVERY UNIT A y la primera pieza para tu arma en la piscina, la BOOSTER SHOT TYPE A. Dirígete a la puerta marcada como "Control Area" y ábrela de un disparo. Dentro coge la RECOVERY UNIT A y sube por las escaleras. Activa la computadora y veras como el tren cambia de posición. Mientras vuelves a la habitación donde el tren se ha movido fíjate en el conducto de aire que hay arriba, ya que dentro encontraras una RECOVERY UNIT A, un SPR4 MAGAZINE y una MTS VACCINE. Ya en el tren, sube y salta por los contenedores para acceder a la sala del transformador a través de otro conducto de aire. Coge los informes de la habitación, conecta el transformador y sal de la habitación rompiendo las cajas que bloquean la puerta. Al hacerlo, rompe las cajas del exterior del transformador, ya que una oculta una nueva RECOVERY UNIT A. Tras eso. Vuelve con Roger.













SECCIÓN C

Al regresar ten cuidado con las armas de defensa de la instalación, que vuelven a estar activadas. Lo mejor que puedes hacer es subir por el borde de la derecha y cortar los cables con tu cuchillo. Cuando llegues donde esta Roger veras una escena en la que es atacado por las Hydras, y posteriormente asesinado por una desconocida. Tras eso, coge el SPR4 MAGAZINE que encontraras cerca de ti, cruza el puente ahora bajado y entra en la habitación
de la izquierda que es la clínica. Allí puedes grabar, recargar tus baterías y usar los MTS VACCINE que encontraras después para recuperarte completamente. En la habitación contigua encontraras una maquina para recargar tu munición y una MTS VACCINE. Vuelve al laboratorio y entra por el conducto del aire hasta una enorme habitación. Coge ahora otra MTS VACCINE y un informe, y sube por las escaleras para obtener el mapa de la sección. Enfrente de esa escalera encontraras un botón, púlsalo y vuelve corriendo hacia las escaleras para evitar el tren que se echará sobre ti. Entra ahora por el hueco creado y busca entre los contenedores, donde habrá algunas DOG TAGS. Emplea tu batería en la terminal que hay junto a la puerta y podrás pasar a través de ella.



ALMACEN SUBTERRANEO

Dirígete hacia la entrada del laboratorio donde la extraña mujer de antes te dará una clave para activar el ascensor de esta misma habitación. Por desgracia, la clave estará escrita al revés, por lo que deberás leerla como si usaras un espejo. De todos modos, la clave es 51204791. destruye los contenedores para coger un informe y entra por la puerta cercana al laboratorio. Coge el mapa y el informe que encontraras allí y activa la maquinaria para desbloquear la pasarela. Sube por ella no sin antes romper todos los contenedores de la habitación, en los que encontraras dos RECOVERY UNIT A, una RECOVERY UNIT B, una MTS VACCINE, un SPR4 MAGAZINE, unas SHOTGUN SHELLS y un informé. Olvídate de momento del ascensor y abre la puerta que encontraras a su derecha. Rompe las cajas en el pasillo y recoge un nuevo informe. Cuidado con la siguiente sección, ya que esta muy oscura y plagada de hydras, pero en una de las cajas podrás encontrar una MTS VACCINE. Una vez que entres en la siguiente habitación, asegúrate de no caerte por el hueco y salta en el momento preciso. Avanza hasta el final y entra en la TORRE DE CONTROL.

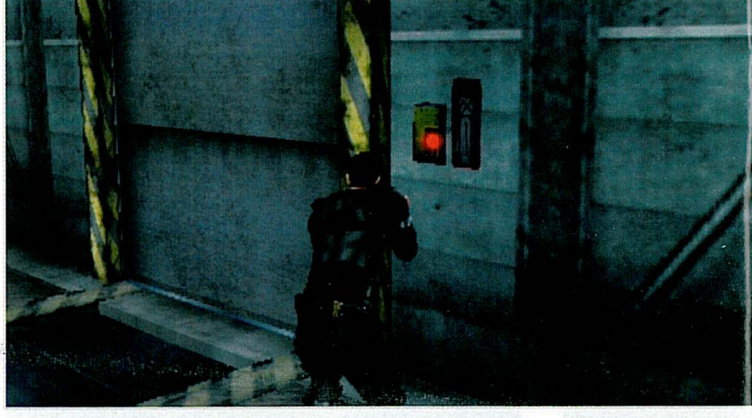
TORRE DE CONTROL

Coge los objetos de la habitación que están repartidos por el suelo y en las cajas
(una RECOVERY UNIT A, una SPR4 MAGAZINE y un informe), tras lo cual salta con cuidado hasta la otra esquina de la habitación, sin dejar que te afecten las descargas eléctricas del agua. Entra en la sala de control y graba tu partida tras coger el informe. Introduce la combinación numérica en el ordenador y regresa hasta la habitación del ascensor. Para hacerlo sin que te afecte el agua electrificada, deberás subirte en la plataforma y colgarte por la pasarela.









DE VUELTA AL ALMACEN SUBTERRANEO

Entra al Laboratorio de Nivel 1 y habla con la extraña joven, que no es otra que Cindy Chen, la chica que ha ido a buscar Denis, nuestro protagonista. Nos dará la ALPHA KEYCARD y al recuperar el control del personaje podremos coger los SHOTGUN SHELLS, el ZOOM SCOPE y la SHOTGUN UNIT, los cuales deberemos poner de inmediato en nuestra arma. Regresa por el camino que lleva a la TORRE DE CONTROL hasta el pasillo oscuro y sube por las escaleras que antes ignoraste a un puerta en la que emplearemos la recién adquirida ALPHA KEYCARD, que nos permitirá conseguir el BOOSTER SHOT TYPE B y algunas SHOTGUN SHELLS. Tras eso, vuelve al ascenso y ábrelo. Para tu sorpresa, te atacará un nuevo enemigo, el humano mutado, pero tras unos cuantos disparos de escopeta, caerá muy rápidamente. Como con todos los enemigos a partir de este punto, asegúrate de apuntar a su núcleo y acabaras con él con muy pocos impactos. Tras derrotarlo, usa el ascensor para bajar.

EL PATIO INTERNO

Rompe las cajas y coge la RECOVERY UNIT A que encontraras en su interior, tras lo cual pasa por la puerta para encontrarte con otro superviviente, Travis. Tras una charla, graba la partida y rellena tu armamento, sin olvidarte del informe de la habitación. Sal al exterior y dirígete rápidamente a la derecha, donde encontraras un mapa y una puerta por la que debes entrar. Coge el informe, la ARCTIC PARKA (un abrigo) para no pasar frío y la CROWBAR (una barra de hierro) , tras lo cual rellena tus baterías en el caso de que estuvieran vacías. Sal de nuevo al exterior y sube por las escaleras. Cuando encuentres un cuerpo congelado, coge el informé que tiene y activa la bomba con tus baterías. Retrocede rápidamente para no verte afectado por la explosión y tendrás acceso a una nueva zona, subiendo por la torre ahora derribada. Antes, si quieres, puedes bajar por las escaleras del fondo y coger un NAPALM TANK y un BOOSTER SHOT TYPE B protegidos por una ametralladora. Una vez cruzado el puente, busca hacia la izquierda la FLAMETHROWER UNIT y su munición, otro NAPALM TANK. Avanza hacia el final de la zona en la que te encontraras a los enemigos mas terribles del juego, los depredadores invisibles. Trata de evitarlos y dirígete al camión, donde se oculta una pieza indispensable para el combate final, el ULTIMATE LAUNCHER A. También puedes encontrar una MTS VACCINE, pero no pierdas mucho tiempo o los depredadores acabaran contigo. Sube por las escaleras del edificio y



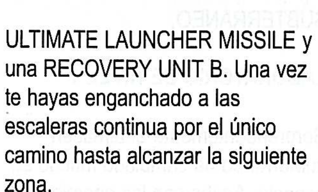


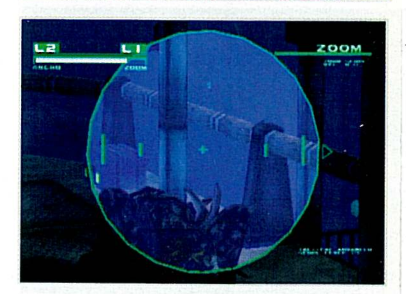












desactiva el láser con tu cuchillo. Salta el hueco por encima del edificio y baja por las escaleras. Corta los cables de las armas de seguridad, entra en la habitación y usa la CROWBAR para bajar a la planta depuradora, sin olvidad los dos informes que se encuentran en la habitación.

PLANTA SUBTERRÁNEA DEPURADORA DE AGUA

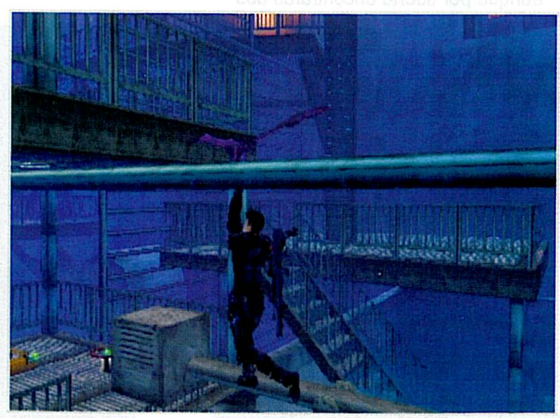
Pasa las trampas por la pequeña cornisa a tu derecha sin perder de vista a los acechadores voladores, y coge los DOG TAGS antes de subir por las escaleras. Tras la escena, acaba con la criatura usando el modo de disparo en primera persona y cruza el camino por las barras del techo. Tras una explicación sobre lo que esta pasando, coge el informe y activa la válvula para desbloquear el camino de la entrada a la planta depuradora. Vuelve, pasa por ella cogiendo el SPR4 MAGAZINE y sube por las escaleras. Recoge la RECOVERY UNIT A y vuelve a subir de nuevo unas escaleras, por las que llegaras a una pequeña sala rejada. Coge el informe y sal al garaje. Allí, ten mucho cuidado con los humanos infectados y activa la palanca cercana al punto por donde sales (no intentes entrar por las puertas ya que están ambas cerradas) para apagar el fuego. Sube encima del primer camión y salta hasta arriba, donde podrás coger un ULTIMATE LAUNCHER MISSILE. Baja y dirígete detrás del segundo camión, donde, además de encontrar otro informe, podrás activar una nueva palanca. Pasa ahora por debajo del camión que se ha levantado y baja por la escalinata metálica de nuevo hacia la depuradora. Salta por el hueco del camino, corta el cable del arma de defensa y engánchate a las barras del techo. A mitad de camino tienes que tratar de pasarte a las escaleras laterales de la derecha, pero si sigues recto podrás coger unas SHOTGUN SHELLS, otro ULTIMATE LAUNCHER MISSILE y una RECOVERY UNIT B. Una vez te hayas enganchado a las escaleras continua por el único camino hasta alcanzar la siguiente zona.

EL ALA RESIDENCIAL

No te preocupes de la puerta del primer piso de momento y sube por las escaleras hasta la primera entrada. Cuidado con la trampa láser y no olvides recoger el informe, que en este caso, ha sido dejado para Cindy. Una vez que entres, veras una larga escena y tendrás la oportunidad de grabar, curarte y recargar tanto baterías como armamento. Sal hacia el bar, coge la MTS VACCINE y habla con Sonia, tras lo que debes regresar a las escaleras y subir. Sin importarte lo que parezca estar pasando, investiga debajo de las escaleras para encontrar SHOTGUN SHELLS, un NAPALM TANK, una SPR4 MAGAZINE y algunos DOG TAGS. Sube ahora las escaleras y observa la escena. Ayúdales a acabar con la criatura y el Mayor te entregará el DOG TAG RADAR UNIT. Ve ahora al bar y vuelve a hablar con Sonia, que te dará la SNOW TRUCK KEY, con la que podrás abrir las puertas del camión del garaje. Para llegar allí solo tienes que bajar las escaleras y emplear la puerta que antes habías pasado por alto. Una vez que hayas abierto el camión, recoge la RECOVERY UNIT B, la MTS VACCINE y sobre todo las CUSTOM BATTERY PARTS con las que podrás ampliar tu reservas de baterías. Vuelve a bajar a la planta depuradora por el mismo camino que usaste para acceder al ala residencial y sigue el camino hasta el final, eso si, desactivando la trampa láser del camino. Allí encontraras una puerta que requiere todas tus unidades de energía para abrirse, hazlo y tendrás acceso a una nueva zona.

SECCIÓN D

Desactiva la trampa láser y baja por el ascensor. Cuidado, porque la zona a la que vas a entrar esta completamente llena de enemigos.

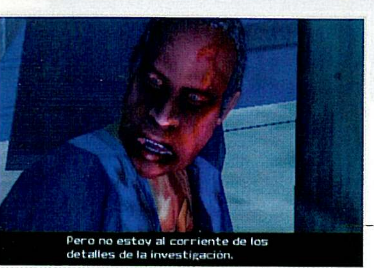



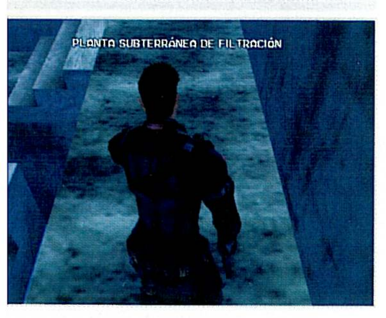












Avanza hasta el final sin olvidar el informe, la RECOVERY UNIT A y los DOG TAGS que hay en el camino. Pasa por la puerta y destruye a los perros pues acabas de llegar a una de las salas con mas salidas del complejo y hay muchas posibilidades y sitios donde ir. Asegúrate de buscar bien en este área ya que hay varias DOG TAGS y un MTS VACCINE al final de los pasillos orgánicos. Entra por la puerta de estos pasillos y coge el SPECIAL INTERCEPTION UNIT. Al salir, sube por las escaleras cercanas la puerta por donde entraste a la sala y sigue por el pasillo hasta el fondo, ya que regresaras al ALMACEN SUBTERRÁNEO.

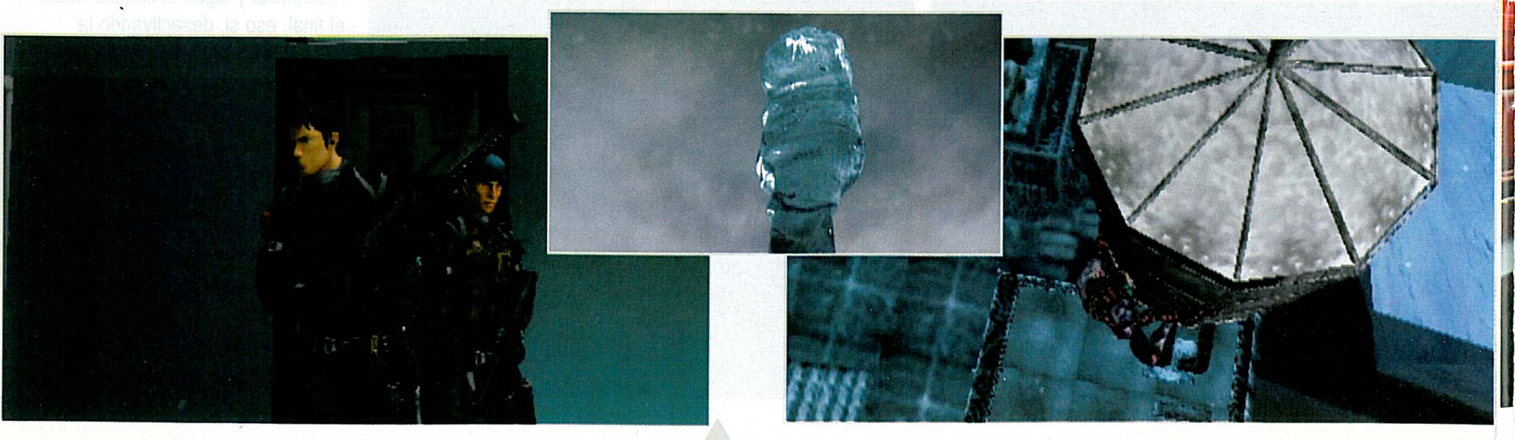
LABORATORIO DE NIVEL 1

Sorprendentemente el almacén subterráneo ha cambiado mucho su aspecto. Acaba con los enemigos gracias a tu mira telescópica y baja hasta la parte inferior. En la esquina encontraras a tu compañero Gary, que tras una serie de sucesos, te permitirá abrir la entrada al LABORATORIO DE NIVEL 1. Pasa a su interior y utiliza el ascensor, ahora accesible. Una vez abajo, entra por la puerta de la derecha y graba tu partida. Al salir de la habitación, no olvides recoger los informes y el mapa de la zona. Entra por la puerta de enfrente y llegaras hasta una gran habitación con pequeños habitáculos. En uno de ellos podrás recargar tus baterías y coger un informe, mientras que en el otro podrás abrir la puerta del pasillo central del laboratorio. Dirígete allí y sigue a través de las habitaciones hasta una pequeña habitación en la que podrás activar el primer sistema de autodestrucción. Cuídate tanto de los enemigos del camino como de los sistemas de seguridad, aunque por suerte encontraras dos RECOVERY UNIT A y una MTS VACCINE, además de otro informe. Ahora dirígete al almacén y entra por la puerta que se encuentra arriba de donde estaba Gary, activando la plataforma para poder llegar saltando.

LABORATORIO DE NIVEL 2

Encamínate al pasillo orgánico y pasa por el largo pasillo hasta la puerta del fondo. Allí, sube por el conducto de ventilación y dirígete hacia otra habitación con calderas. En ella, crúzala y metete por el conducto de enfrente, hasta una nueva habitación donde encontraras la METAL PLATE 2, con la que podrás acceder al LABORATORIO DE NIVEL 2. no obstante, no te olvides de recoger en el camino un NAPALM TANK, los dos DOG TAGS y un ULTIMATE LAUNCHER MISSILE.
Ahora, una vez en el laboratorio, toma el ascensor de igual manera que hicieras en el primero. Ten en cuenta que las siguientes secciones son muy oscuras, por lo que seria muy recomendable tener preparada la linterna en todo momento. Entra por la habitación de la derecha y coge los informes y el mapa. En la









puerta de enfrente y destruye todas las cajas para poder activar la palanca intermitente. Por suerte, encontraras una NIGHT VISION SCOPE UNIT que te permitirá ver en las tinieblas y una SPR4 MAGAZINE. Dirígete al fondo del pasillo y pasa a través de la puerta ahora abierta. Sube a las barras del techo para evitar el suelo electrocutado, pero teniendo cuidado con las hydras que te atacaran mientras estas en esa posición. Sigue hasta el final de las habitaciones, recoge el informe, recarga tus baterías y activa el segundo detonador. En el conducto de ventilación encontraras unas SHOTGUN SHELLS, y al volver usa las barras del techo de la habitación anterior a la del detonador para conseguir unas SHOTGUN SHELLS, un BOOSTER SHOT TYPE A y otro informe. Ahora ya puedes volver al área residencial para encontrarte con las dos chicas.

DE VUELTA AL AREA RESIDENCIAL.

Por desgracia, antes de alcanzar el bar encontraras a Sonia muerta, pero al menos podrás recoger de su cadáver la BETA KEYCARD. Entra en la enfermería y graba la partida. Habla entonces con Cindy y prepárate tan bien como puedas. Ahora que tienes la BETA KEYCARD deberías regresar AL PATIO INTERNO, mas exactamente a la habitación donde cogiste la CROWBAR. Baja por el acceso y emplea la tarjeta para abrir las grandes puertas de seguridad. De este modo, podrás obtener algunas SHOTGUN SHELLS, una nueva CUSTOM BATTERY PARTS, pero lo mas importante de todo, el ULTIMATE LAUNCHER B PARTS, la segunda parte del arma definitiva del juego. Por supuesto, todo esto es opcional, pero sin ella el enemigo final será casi imposible de vencer... Bueno, volviendo con el argumento principal, después de hablar con Cindy dirígete AL ALMACEN SUBTERRÁNEO y sigue a través de él hasta el principio del juego, a LA SECCIÓN A, donde tuviste que mover el tren para llegar a la sala del transformador. De nuevo, las salas estarán muy cambiadas en comparación al principio del juego, por lo que puedes esperar todo tipo de enemigos y problemas hasta llegar allí. Una vez en LA SECCIÓN A, recoge el informe y la RECOVERY UNIT A y dirígete hacia la izquierda...

JEFE 1: EL TENTÁCULO INFECCIOSO

Si, sorprendentemente el primer enemigo de fase aparece a estas alturas. Se trata de un gran tentáculo que tratará de aplastarte en todo momento. Muévete continuamente y no dejes que te golpee, ya que el daño que hace es muy elevado. Sigue siempre una serie de cuatro golpes y después se para mostrando su núcleo. Aprovecha entonces para enfocarle con tu francotirador y atacarle exactamente en ese punto. Aunque en el suelo aparece el GRENADE LAUNCHER UNIT que puedes usar contra él, merece más la pena reservarla para mas adelante. Ten mucho cuidado con su aguante, sencillamente formidable, pero ten paciencia y eventualmente acabaras derrotándolo.

EL EXTERIOR Y LA PLANTA DE ENERGIA

Una vez derrotado, sube por los contenedores y recoge el NAPALM TANK. Entra por el camino que ha dejado el monstruo con la BETA KEYCARD y recoge el mapa, un informe y la TRAIN KEY. Con ella en tu poder, dirígete al tren y ábrelo. Tras la animación, acabaras en el exterior de la base. Rompe el contenedor que se encuentra a tu lado y coge el informe. Con la ayuda de las otras cajas, salta hasta la parte superior del terreno y coge la caja de equipamiento antes de acercarte a la pared de hielo, en la que encontraras las CLIMBING SPIKES. Ahora, encamínate hacia la pared y presenciaras otra animación. Coge la DOG TAGS y trepa por la el muro de hielo gracias a tus nuevas botas. En el ascenso podrás coger un nuevo ULTIMATE LAUNCHER MISSILE, pero deberás ser muy cuidadoso o acabaras cayendo al vació. Una vez arriba te encontraras con el mayor, que te dará las FULL AUTO PARTS y te dirá que entres en los restos del avión y consigas la GARY'S BOMB. Encamínate a la izquierda recogiendo en el camino el BOOSTER SHOT TYPE A y la RECOVERY UNIT A, pero con mucho cuidado ya que esta área vuelve a estar plagada de depredadores invisibles.

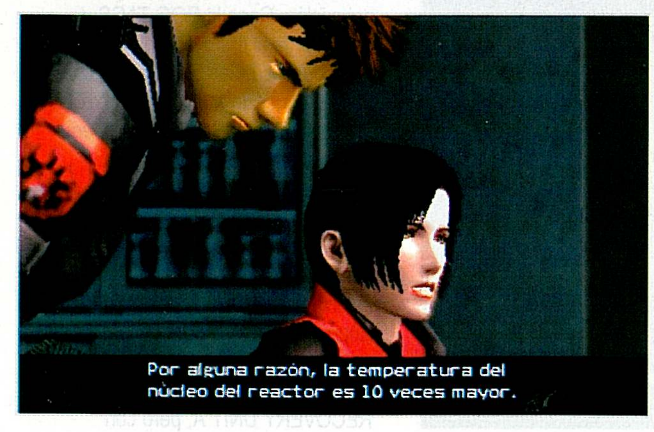
EL AVIÓN

Lo que tienes que hacer aquí es muy simple. Nada mas bajar acaba con los monstruos y sube hacia arriba por las cajas. Una vez en la parte superior, salta hacia la otra esquina y encontraras la GARY'S BOMB. También puedes recoger algunas SHOTGUN SHELLS y una RECOVERY UNIT A en el interior de las cajas. Una vez con la bomba en tu poder, salir resultará bastante difícil que entrar, ya que deberás saltar de caja en caja hasta llegar a la salida. Si quieres, puedes recoger en tu ascenso algunos GRENADE SHELLS, pero probablemente te costará repetir el intento de salida. Una vez en el exterior, dirígete ahora hacia la izquierda y toma el ascensor. Prepárate a enfrentarte al segundo jefe del juego.

JEFE 2: ROGER

Al parecer, tu viejo amigo no estaba tan muerto como parecía y vuelve a llevársete consigo. Existen dos maneras de enfrentarte a él, la lógica y atrevida, pero vayamos por













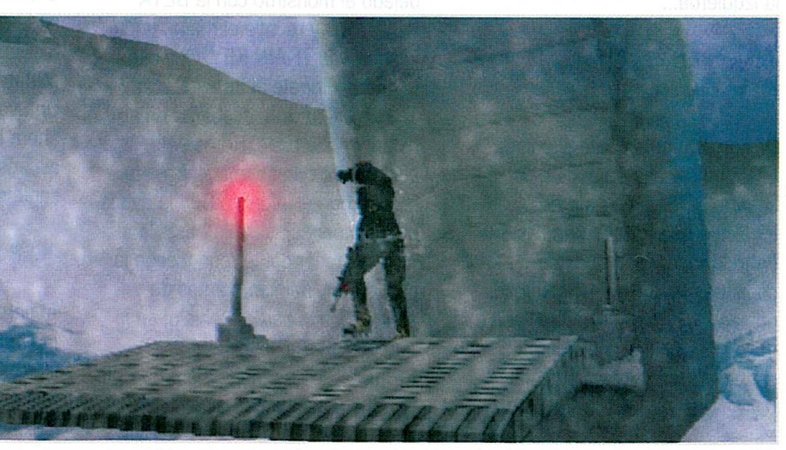
partes. Lo mejor que puedes hacer para derrotarle es equiparte el lanzagranadas y darle con todo lo que tengas. No obstante, no debes quedarte quieto mucho tiempo, ya que él también tiene un arma similar y es capaz de hacerte muchísimo daño si te impacta. Gira continuamente alrededor de la plataforma y tarde o temprano acabaras con él. Una segunda manera consiste en acercarte a tu antiguo amigo saltando a la plataforma central, y desde allí enfrentarte a él físicamente o con tu ametralladora. Aunque en un principio parece un autentico suicidio, es mucho mas lento de lo que parece, y al emplear solo golpes físicos es posible darle vueltas y atacarle antes de que le de tiempo a reaccionar. De este modo, ahorraremos munición para el combate final. Recoge su DOG TAGS y el ROGER'S KNIFE tras destruirle y habla con el mayor, que te clarificará la verdad sobre lo que esta pasando. Coge el DOG TAGS del mayor, su informe y una RECOVERY UNIT A, tras lo cual, activa el elevador. Después del trágico final del mayor, toma la PULLEY HARNESS que te ha dado y con ella baja por el cable hasta la entrada del complejo.

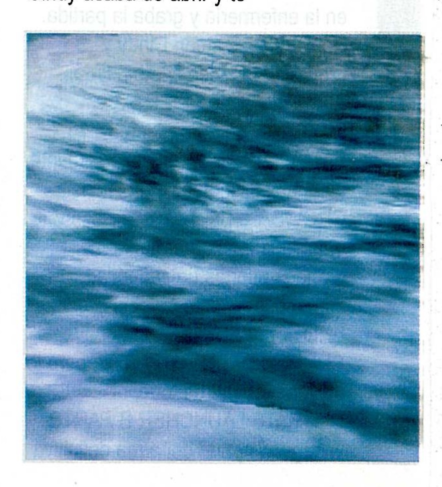
EXTERIOR DEL COMPLEJO 2

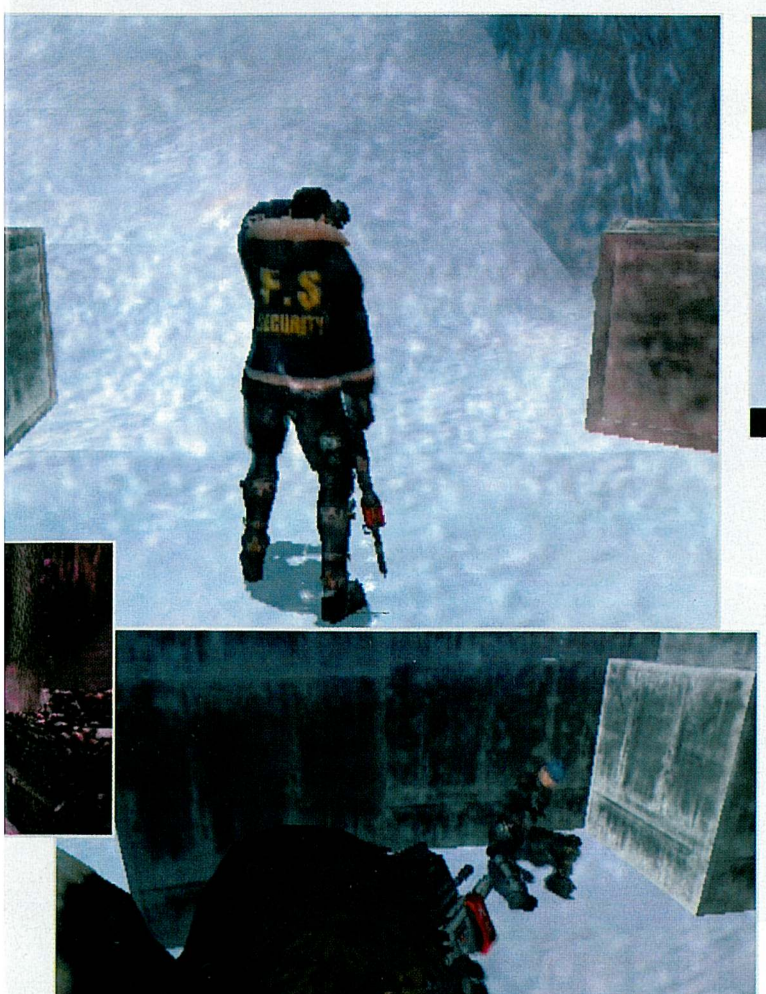
De vuelta al principio... repite los mismos pasos descritos en la primera sección e introdúcete de nuevo a través del ventilador. Ten mucho cuidado ya que todos los enemigos del complejo habrán reaparecido y llegar hasta EL ALA RESIDENCIAL puede ser un autentico suplicio. Aun así ahora tienes una nueva posibilidad, y no es otra que dirigirte hacia la PLANTA DEPURADORA y usar tu nueva adquirida polea para llegar al área donde esta colgada una cuerda, junto a la puerta que necesitaba 16 unidades de energía para ser abierta. Allí podrás encontrar SHOTGUN SHELLS, una RECOVERY UNIT A y seis SHOT GRENADE LAUNCHER, que ten vendrán de perlas contra lo que se te viene encima. Una vez con ellas en tu poder, sube a hablar con Cindy y graba la partida.
Sube al tejado y escala los contenedores que se encuentran a tu derecha, continua por ahí y recoge BOOSTER SHOT TYPE A. Con él en tu poder, dirígete a la sección final del juego, la TORRE DE CONTROL.

AREA DE MÁXIMA SEGURIDAD

Una vez en la TORRE DE CONTROL entra por la puerta que Cindy acaba de abrir y te

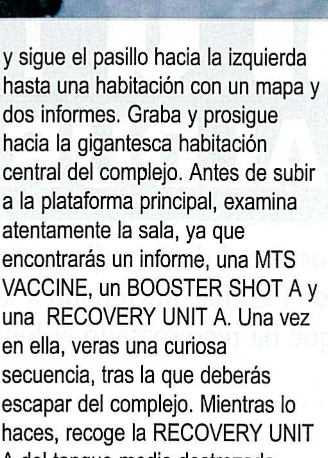








encontraras con una extraña barrera de agua. Avanza contra ella tan rápido como puedas y corta el cable, tras lo cual activa el sistema de congelación que se encuentra en la misma estancia y podrás destrozar el agua helada con tu cuchillo o arma. Acaba con las hydras y toma el pasillo de la derecha, ese que esta lleno de paredes orgánicas. Abre la puerta del final con tus baterías y recoge la RECOVERY UNIT B. Ahora regresa y sigue el pasillo hacia la izquierda hasta una habitación con un mapa y dos informes. Graba y prosigue hacia la gigantesca habitación central del complejo. Antes de subir a la plataforma principal, examina atentamente la sala, ya que encontrarás un informe, una MTS VACCINE, un BOOSTER SHOT A y una RECOVERY UNIT A. Una vez en ella, veras una curiosa secuencia, tras la que deberás escapar del complejo. Mientras lo haces, recoge la RECOVERY UNIT A del tanque medio destrozado, pero cuidado porque todos los monstruos encerrados se liberaran al instante. Encamínate de nuevo hacia la habitación al fondo del pasillo que te costo 24 unidades de energía abrir y recoge la tercera y ultima parte del súper lanzador, el ULTIMATE LAUNCHER C PARTS. Tras ello, regresa a ALMACEN SUBTERRANEO



EL ESCAPE

Entra por la puerta cercana al LABORATORIO DE NIVEL 1 y continua hacia delante, ya que ahora la salida se encontrará abierta. En la gran habitación que verás ahora puedes descender de muchas maneras, pero lo mejor es acabar con todos los enemigos para hacerse con la lista de objetos que nos esperan: un par de informes, un ULTIMATE LAUNCHER MISSILERE, un COVERY UNIT B, dos SPR4 MAGAZINES, un DOG TAGS, un NAPALM TANK y por ultimo un par de RECOVERY UNIT B. Cuando llegues al hovercraft todo parece haber terminado, pero nada mas lejos de la verdad. Graba y recoge todo el equipamiento que haya en el navio, ya que en cuanto lo hayas hecho, llegará el enemigo final del juego.

JEFE FINAL: EL ORIGEN

Origen recibe su nombre por ser el origen de todo lo que esta pasando, así que no esperes que te vaya a resultar un enemigo fácil de vencer. Al principio Origen aparecerá nadando alrededor del hovercraft, momento en el que deberemos subirnos encima del vehículo central e interceptarlo con el cañón. Una vez que le demos una vez, todo será fácil, pero si no continuará lanzándonos Hydras desde nuestros puntos muertos. Tras unos ocho o nueve impactos, saltará al hovercraft y se enfrentará a nosotros en persona. Este es el momento para el que hemos estado reservando el Superlanzador, que no solo le hará un daño enorme sino que también acabará con esas molestas Hydras. Si no lo tienes, lo mejor que puedes hacer es subir a la esquina superior izquierda, donde podrás usar una ametralladora capaz de hacerte un daño enorme cuando muestre su núcleo. Mucho cuidado, ya que puede sobrecalentarse. Finalmente, Origen volverá a cambiar de forma adoptando la tuya propia, momento que aprovecharemos para usar toda nuestra munición de lanzagranadas. Atácale y cúbrete detrás de las cajas cuando dispare, y en el momento en el que descanse, vuelve a salir a dispararle. Ten muy en cuenta de que si no tienes cinco o seis RECOVERY UNIT este combate va a ser muy difícil, ya que tanto el daño que causa como los niveles de infección son muy elevados. Aun así, si sigues estas instrucciones, acabaras derrotando al mismo Origen y podrás disfrutar del final de este estupendo juego.







RPG freaks
LA SAGA DE BALDUR'S GATE

Este mes vamos a apartarnos un poco de los clásicos juegos de rol de consola y adentrarnos dentro de una de las sagas más importantes de los juegos de rol de PC. Joe, aficionado a la misma y seguidor incondicional de la saga, nos dará su visión de que ha representado el Baldur´s Gate para los juegos de ordenador.

por Joe y Carlos B. García

Allá por el año 98 Black Island studios, sacaba a la luz un juego diseñado por Bioware corp que usaba casi fielmente las reglas del Advanced Dungeons&Dragons (AD&D), el sistema de rol más conocido y usado (con permiso de Vampiro: la mascarada) por los jugadores de fantasía medieval. Baldur´s Gate nos transportaba a los Reinos Olvidados, el más conocido y empleado de todos los mundos de D&D, del que apenas, en toda la saga, no se ha usado mas que una pequeña fracción, centrándose sobre todo en la costa de la espada de Faerûn, continente principal. Este juego dio mucho que hablar y propició la salida de una segunda parte (Shadows of Amn) y dos ampliaciones, una para la primera (Sword Coast tales), que por desgracia no llegó a España, y otra para la segunda: "el trono de Bhaal", que pone punto final a la saga, al menos en PC.

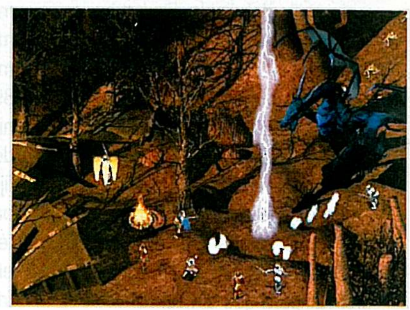
Baldur´s gate nunca ha sido un juego con un guión muy complejo, pero sí con numerosas subtramas que enriquecían la principal y que ayudaban a aumentar la experiencia del grupo, aunque la gran mayoría son completamente opcionales, y muchas de ellas podían ser ignoradas. A grandes rasgos el juego contaba la historia de los descendientes del dios de la muerte, derrotado y muerto en la guerra de los avatares que se produjo por orden del dios supremo Ao. Bhaal dejó un numeroso legado consistente en una incontable prole de hijos con la semilla de la divina en sus almas, una semilla oscura que podía ser controlada para, llegado el momento, emplear la plenitud de su poder. Pues bien, aquí se acababa la historia pues a efectos prácticos la trama se parecía más a una película sobre los inmortales, donde los hijos de Bhaal intentan eliminarse los unos a los otros provocando carni-





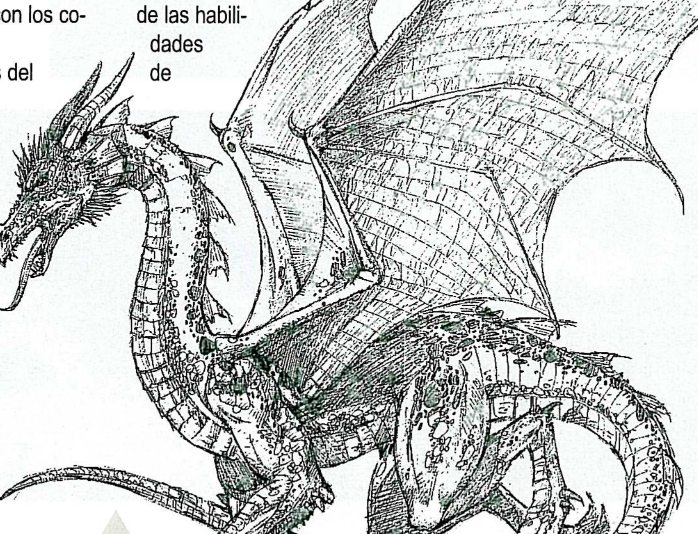






cerías y guerras para conseguir despertar esa parte divina del dios de la muerte, para algún día conseguir alcanzar ese trono vació dejado por su padre.
Por supuesto al final del juego el protagonista acababa siendo también uno de estos seres semidivinos, al igual que casi todos sus enemigos también, pero su destino final, que quedaría claro hasta la última ampliación, lo tendríamos que decidir nosotros: convertirnos en un dios benigno, maligno o seguir siendo mortal y tener algún que otro romance con los coprotagonistas.
Uno de los puntos fuertes del juego era sin duda la posibilidad de crear el personaje usando las mismas reglas que el sistema de AD&D, pero no os engañéis, esto significaba poder elegir las tiradas de características, la profesión, la raza, las pericias en armas (qué armas sabíamos manejar), los hechizos iniciales y las habilidades de ladrón, bardo o ranger; con lo que se calculaba automáticamente el GAC0 (la puntuación de ataque) y las tiradas de salvación (probabilidad de esquivar trampas, resistir hechizos y aguantar venenos), pero en ningún momento se mencionaban las típicas habilidades secundarias, llamadas en el AD&D se llamaban pericias en no armas, con lo que a efectos prácticos nuestros personajes no tenían ningún conocimiento adicional al de las habilidades de combate, magia o de ladrón. Eso sí, se podía cambiar cualquier color, foto o sonido del personaje, permitiéndote personalizar tanto como quieras tu personaje. Esto se mejoró un poco en la última edición de la saga, que te permitía adquirir aptitudes, que otorgaban poderes y ataques especiales (muy semejantes a las dotes del D&D D20 system) pero que seguían sin cumplir las funciones de conocimientos y habilidades de un verdadero juego de rol.
Otro de sus puntos fuertes era que conforme íbamos conociendo otros personajes, podíamos unirnos a ellos (o despedirlos) hasta reunir un máximo de 5 seguidores (más el prota), lo que conllevaba una jugabilidad superior que el clásico mata-









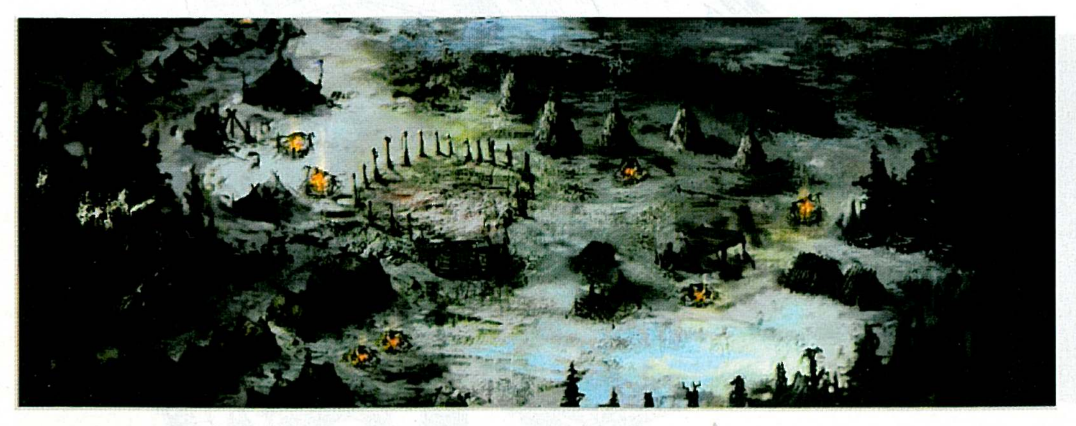

mata estilo del diablo. De hecho, se acercaba mucho mas a un juego de estrategia a la hora de afrontar los combates, pues teníamos que decidir, tras pausar el juego, qué acción o posición tomaría cada personaje, acción que seguiría haciendo hasta que le indicásemos otra (a menos que le hubiésemos asignado un guión de inteligencia artificial para que el mismo decidiese).

Como no, la metódica del juego era comandar al grupo a través de todos los escenarios (la gran mayoría del mapa era abierto y podíamos acceder a cualquier lugar en todo momento), derrotando bichos y resolviendo misiones, que nos iban dando experiencia para subir de nivel. Por desgracia, la cantidad máxima de experiencia que podíamos obtener estaba inexplicablemente limitada en el primer juego a 89000 puntos, más o menos un nivel 7. Para corregirlo, en el trono de Bhaal el tope de nivel estaba fijado en algunos caso hasta 40 para algunas profesiones, un nivel técnicamente imposible de acceder en el sistema de AD&D debido a la friolera de puntos que se requieren (pero que en la saga de Baldur's debido a la excesiva generosidad a la hora de dar experiencia se podía llegar).

Eso sí los P.X. se daban en situaciones mínimas, contradiciendo las propias reglas del AD&D y sólo se ofrecían por derrotar enemigos o resolver misiones, desechando las típicas del juego de rol como dar

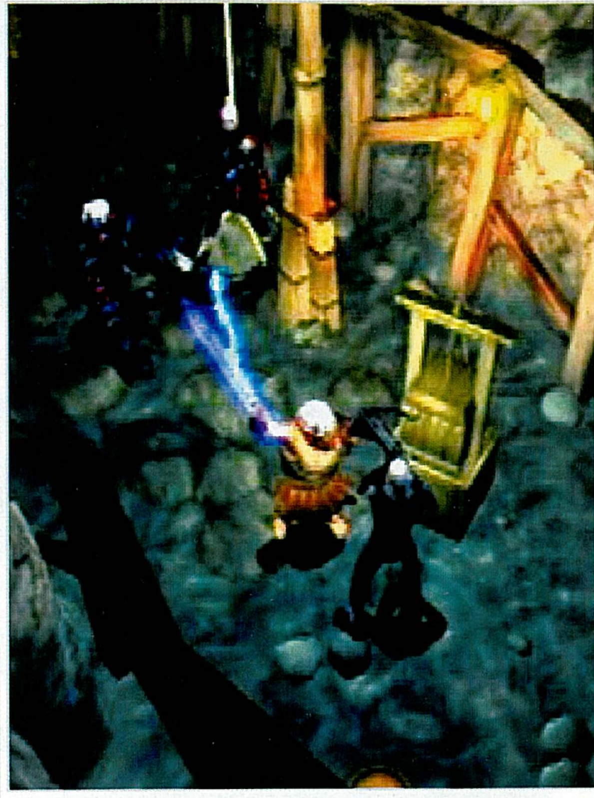








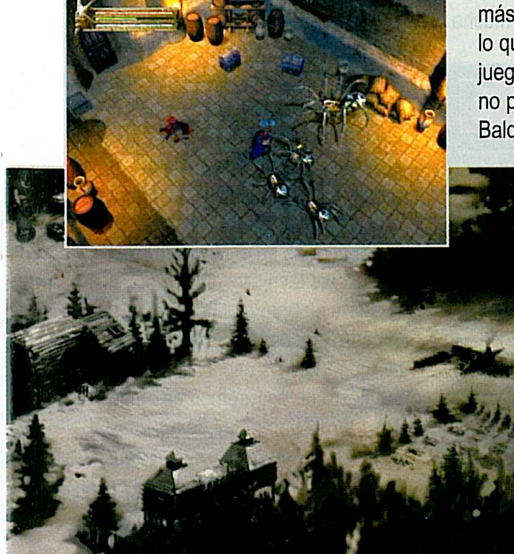




experiencia por lanzar hechizos o usar habilidades de ladrón, por ejemplo.

Por otro lado la saga de Baldur´s gate siempre ha tenido unos brillantes efectos sonoros (todas las partes han sido traducidas al español y de forma bastante convincente), pero también unos detallados gráficos en 2D frutos del Infinity engine que Bioware hizo y que es como una máquina de hacer churros para este tipo de juegos; ya han salido el Icewind Dale, el Planetscape: Torment y los Fallout. Este detallismo gráfico, a pesar que los movimientos de los sprites no eran demasiado fluidos, permitía diferencias horarias (sol y noche), lluvia y otros efectos especiales que ayudaban a meterse en ambiente del juego.

Joe



¿PERO COMO ES REALMENTE EL JUEGO?

Debo reconocer que la primera vez que jugué al Baldur´s Gate me sentí muy satisfecho por su espectacular entorno gráfico, al igual que la amplitud de posibilidades que te brindaba a la hora de crear a tu personaje. Sin embargo, hora tras hora me di cuenta de que el principal problema del juego era la poca importancia que tenía la trama central en comparación a las pequeñas subtramas y misiones, que requerían mas tiempo que tratando de solucionar los auténticos problemas del protagonista. Es decir, daba demasiadas vueltas para llegar al mismo sitio, alargándolo excesivamente. Por suerte, la segunda parte y su ampliación solucionan mínimamente este problema centrándose un poco más en la historia central. Sin duda, lo que al final más me gustó del juego es que, aunque ciertas cosas no pueden ser evitadas, la gloria del Baldur´s Gate es la enorme libertad que tienes para decidir cuales son tus acciones, caminos a tomar e incluso, de quién enamorarte. Esperemos que el Baldur´s Gate: Dark Alliance que aparecerá pronto en la PS2 sea una digna continuación de la saga.

Carlos García



PUSH 1P OR 2P BUTTON

EL CLUB DE LA LUCHA

LA SAGA KING OF FIGHTERS (I)

por Carlos B. García



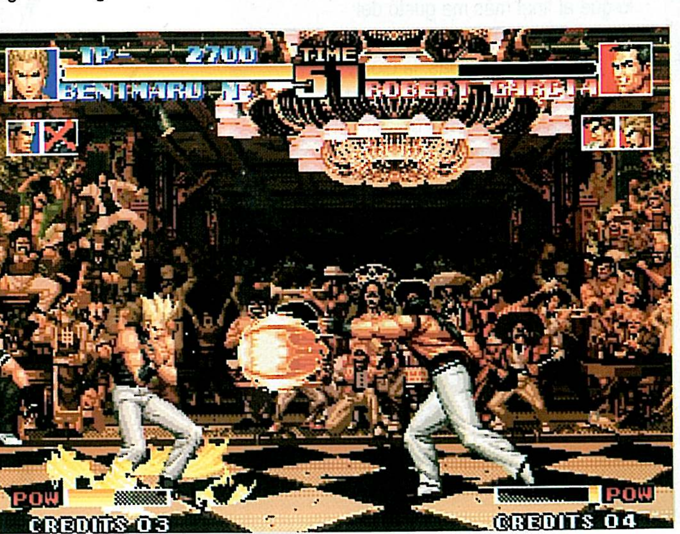
Sin duda, una de las sagas de juegos de lucha en 2D que mayor éxito ha obtenido en todos los tiempos es el producto estrella de SNK The King Of Fighters. Desde el 94, cuando apareció la primera entrega de la saga, el King of Fighters ha generado una verdadera legión de fans que año a año ha seguido la evolución de sus luchadores.

La saga introdujo dos novedades importantes. La primera fue crear un sistema de combates por equipos de 3 luchadores, en lugar del clásico uno contra uno, lo que daba mucha más gracia a los combates. La segunda fue reunir a los luchadores de muchos de otros muchos juegos de SNK, como el Art of Fighting, el Fatal Fury o el Psico Soldier.

El sistema de juego era el tradicional de un juego de lucha, siguiendo el genero que el Street Fighter había elevado a arte. Sin embargo, el King of Fighter no se conformó con copiar las pautas creadas por el juego de Capcom, e innovó el sistema de lucha desarrollando su propio estilo de jugabilidad. Mientras que los juegos de Capcom se basaban más en el combate físico que en las técnicas, el King of Fighters elaboró mucho más un sistema de combos y de combinación de técnicas especiales. Por supuesto no entraremos en ningún caso a comparar cual de los dos sistemas es el mejor, porque como siempre, al final son las preferencias de los jugadores las que valoran realmente los juegos.













King Of Fighters'95

LA HISTORIA

Uno de los puntos fuertes que siempre ha tenido la saga estrella de SNK ha sido una historia bien desarrollada que se continuaba entrega a entrega de los juegos, e introducía cierto grado de emoción en terminarse el arcade. La trama del King Of Fighters se divide en tres etapas completamente distintas. El primero de los juegos, el King Of Fighters 94 forma por si solo una historia independiente. En ella, Rugal, que deseaba ampliar su colección de luchadores a los que convertía en estatuas, toma el lugar de Geese y Krauser (que son los organizadores de los Kof 92 y 93 en los Fatal Fury 1 y 2) como organizador del torneo e introduce la regla de los equipos de tres. Cada grupo participa por sus propias motivaciones, pero Kyo Kusanagi, estrella de la saga, consigue finalmente derrotar a Rugal, quien proclamaba haber matado a su padre. Naturalmente, la historia no guardaba mayor profundidad ni relevancia, pero únicamente era el primer juego y no se esperaba que tuviera una aceptación así. Pero la siguiente entrega, el King Of Fighters 95 introduciría una trama que se prolongaría durante los dos siguientes juegos, la etapa de Orochi. Todo comienza con la presentación de un nuevo personaje que se convertiria en el antagonista a Kyo, Iori Yagami. Ambos son los últimos descendientes de los clanes Kusanagi y Yasakani, que en la antiguedad desterraron de este mundo a la serpiente Orochi con la ayuda de la familia Kagura. El mito de Orochi es un verdadero cuento japonés, que narra como la serpiente de ocho cabezas necesitaba el sacrificio de una serie de vírgenes para obtener el poder supremo sobre la tierra. Orochi y sus seguidores consiguieron sacrificar a casi todas las vírgenes, una de las cuales era usa sacerdotisa del clan Kagura. Por suerte, antes de que la ultima de las vírgenes fuera sacrificada, las familias Kusanagi y Yasakani idearon un plan para acabar con el demonio. La familia Yasakani



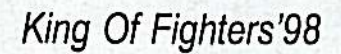



King Of Fighters'96








King Of Fighters'98

King Of Fighters'97













engaño a Orochi y le emborracho con siete copas de vino, y mientras dormía, Kusanagi le corto la cabeza con su espada. Por desgracia, ni siquiera decapitándola consiguieron acabar con la bestia, y antes de que se regenerase del todo, la sacerdotisa Kagura lo encerró gracias a un espejo sagrado en el mundo de los espíritus. Aun así, antes de ser encerrado concedió parte de su sangre a ocho estirpes pervirtiéndolas con su obsceno poder, una de las cuales seria la familia Yasakani, que a partir de ese momento se le llamó Yagami.

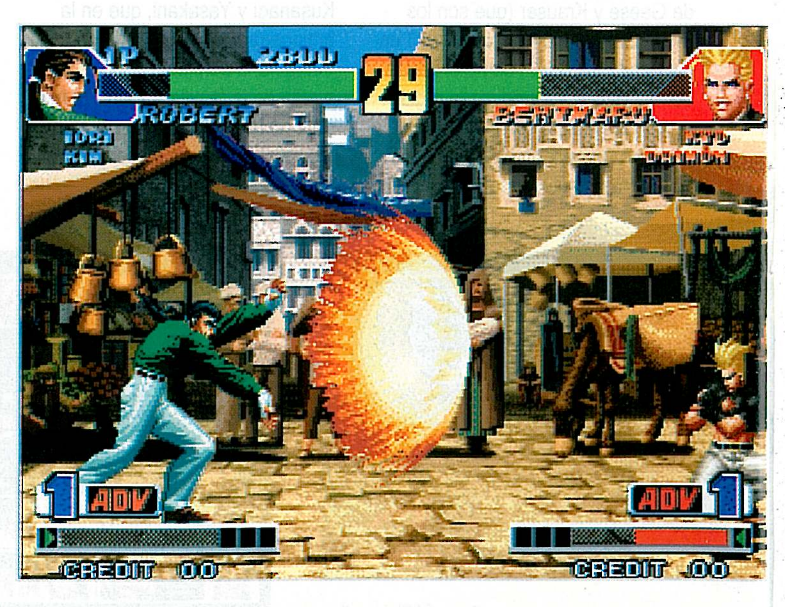




Por desgracia, el poder de Orochi le permite tener una oportunidad de regresar al mundo cada mil años, y el plazo se cumpliría en 1997. De este modo, el Kof 95 comienza con el regreso de Rugal, que en esta ocasión esta intentando dominar el poder de Orochi y convertirse en un dios. La cosa acabará con Kyo descubriendo que su padre todavía esta vivo, y Rugal morirá al ser incapaz de dominar el casi ilimitado poder de Orochi. En el Kof 96 aparecerá la ultima descendiente de la estirpe de Kagura, Chizuru, que organizará el torneo para reunir a Kyo e Iori y enfrentarse al primero de los cuatro reyes divinos de Orochi: Goenizt. Finalmente, en el Kof 97 los ultimos tres reyes divinos, Chris, Shermie y Yashiro organizarían el torneo para robar la energía a los luchadores y transmitírsela a Orochi. Estos pretendían ademas sacrificar a la novia de Kyo, Yuki, que no era otra persona que la ultima virgen que Orochi necesita para conseguir la plenitud de su poder. Sorprendentemente, al final se descubre que Orochi no es otro que el mismo Chris, que utiliza su cuerpo como avatar y es necesario que Kyo, Iori y Kagura colaboren para encerrarle en el mundo de los espiritus de nuevo.

La historia del Kof tendría entonces





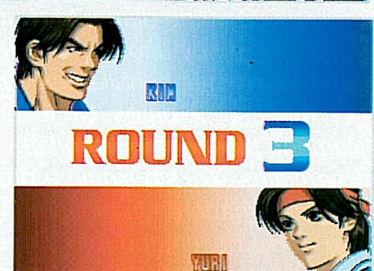




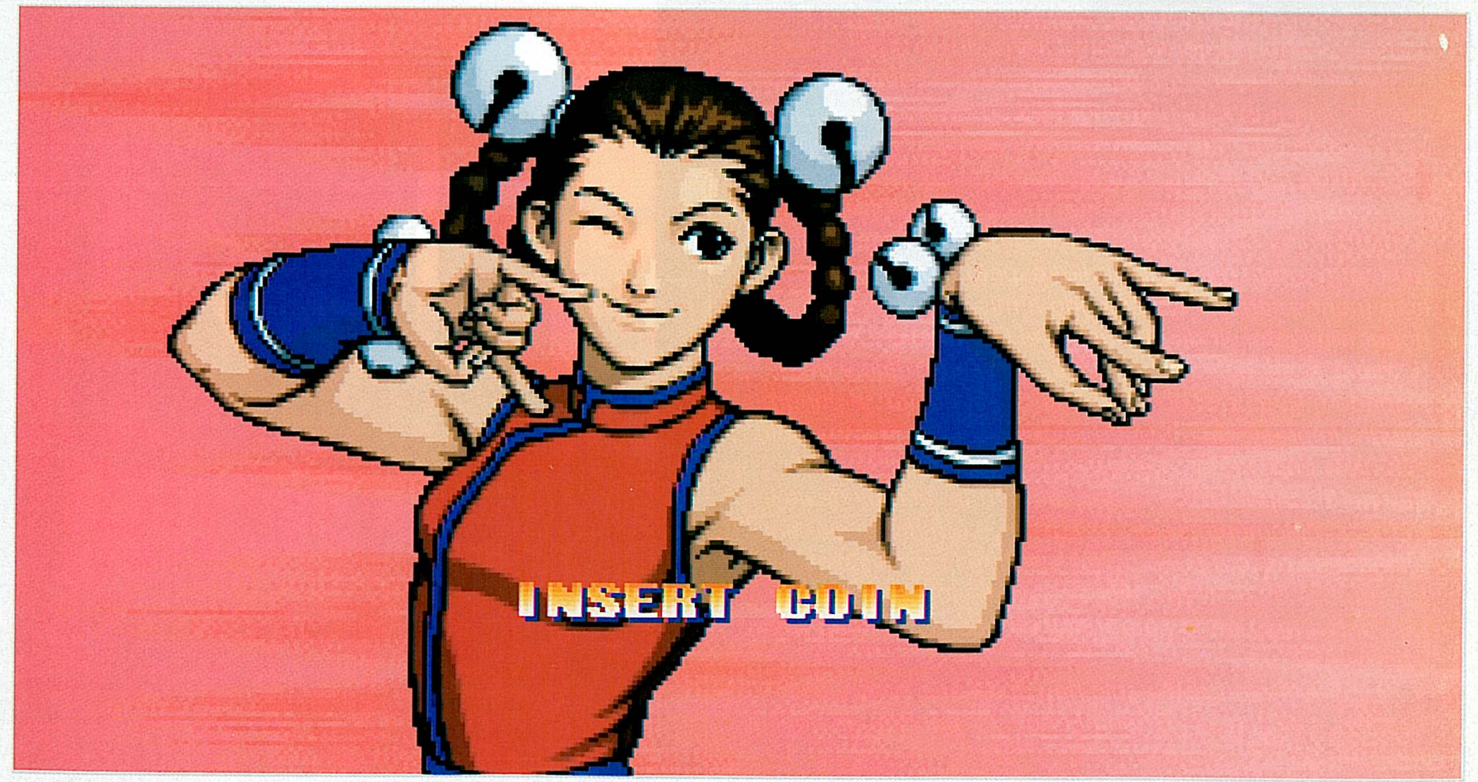
King Of Fighters'99

que esperar un año, hasta el 99, para poder continuar con el inicio de una nueva saga, la de Nest. Al parecer, Nest es una organización casi todopoderosa que ha decidido dominar el mundo. Para ello ha clonado a Kyo con la intención de crear un ejercito de guerreros invencibles, aunque sus verdaderos objetivos permanecen aun desconocidos. El protagonista del juego seria K´, un joven que no recuerda nada de su pasado salvo el hecho de que Nest experimento con él otorgandole lo poderes de Kyo. En el primero de los torneos, Nest elegiría a Krisalid, un poderoso clon de K´ para analizar los poderes de los luchadores. Por supuesto, K´ conseguiría derrotarlo, solo para que Zero, un renegado de Nest acabe con la vida de Krisalid. Zero se ocuparía entonces de organizar el Kof 2000, tratando de robar los poderes de los luchadores y dirigirlos al Cañón Zero, un poderoso satélite láser con el que pretendía destruir South Town. Al haberse revelado contra Nest, la organización enviaría a una poderosa asesina tras Zero y tras K´, Kula, una jovencita de 13 años con poderes sobre el hielo. Por suerte, Kula, indecisa sobre lo que siente hacia K´ no acaba con él, y ambos destruyen a Zero y a su cañón.

Este es de momento el final de la historia del Kof hasta la fecha, aunque las ultimas noticias sobre el 2001 confirman que esta entrega acabará con la etapa de Nest. K´ y Maxima, ahora junto a su hermana Whip y y el ninja Lin, deberan enfrentarse a los señores de Nest, el Zero origina e Ignis, líder absoluto de la organización que reside en un satélite espacial. Pero por desgracia, deberemos esperar hasta navidades para poder verlo.







LA ANTOLOGÍA DEL INTERÉS



por W4lTh3R C= Sinclaire

Memoria de un Procesador.

Fecha : 10001001

<Begin>

Querido diario, te dirijo este grupo de bits para contarte lo hoy acontecido. Hoy he sufrido uno de los segundos más humillantes de los que hay almacenados en mi base de datos. Un joven oriental, enfundado en kimono blanco, me desafiaba al combate en las artes marciales. Yo, sin siquiera procesarlo un momento, me he encarnado en la piel de un altivo y no menos peligroso, rubio de kimono rojo. Sin embargo él, giraba y giraba mientras me lanzaba patadas consiguiendo vencerme sin hacerle demasiado daño. No contento con el resultado, me decidí de nuevo a enfrentarme a él, esta vez tomando una forma mas peligrosa... ¡ Un enorme y maloliente sumo!

Me lanzaba de cabeza contra él, daba manotazos a diestro y siniestro, pero era fútil... su destreza era comparable al tamaño sin sentido de las frases que decía cuando me batía. Intentando mitigar su furia le regalé un coche, pero lo destrozó sin miramientos, así que decidí tomar otra estrategia. Tome armas de mujer, caderas bien formadas, pechos turgentes como transistores y me lancé contra el. Pronto me encontré con el rimel corrido, las mejillas sangrantes y una enorme carrera en mis medias. Ya no sabia que hacer, ¡un hombre elástico! ¡una sapo humanoide con genes de anguila eléctrica!, ¡¡Un torero enmascarado, que canta como un tirolés!!, ¡¡ Incluso le arrojé barriles en un momento de desesperación!! Por fin, tomé una forma que le infundió respeto, que le hizo sentirse menos seguro. Accediendo a mis archivos, y en honor a mi familiar de la marina, el Comodoro LXIV, decidí tomar el aspecto de un militar, un sanguinario y despiadado militar, vestido con atuendo rojo como la sangre. Intenté impresionarle haciendo desaparecer la capa ante sus ojos, pero nada... de nuevo fui aniquilado. Cuando aun no fui capaz de computar tal derrota, el muy desalmado, simplemente se dio la vuelta y se marchó sin más, alejándose poco a poco de mí, mientras por mis ojos corrían bits de tristeza... Allí me quedé sólo, en el podio que había preparado para rendirle honores y ni eso supo apreciar.

Y después de todo esto solo hay duda que corroe mis circuitos... ¿Quién es Sheng Long? ¿Y por qué demonios tendria que enfrentarme a el?...

<End>

JUEGOS PERDIDOS O LARGAMENTE ANUNCIADOS

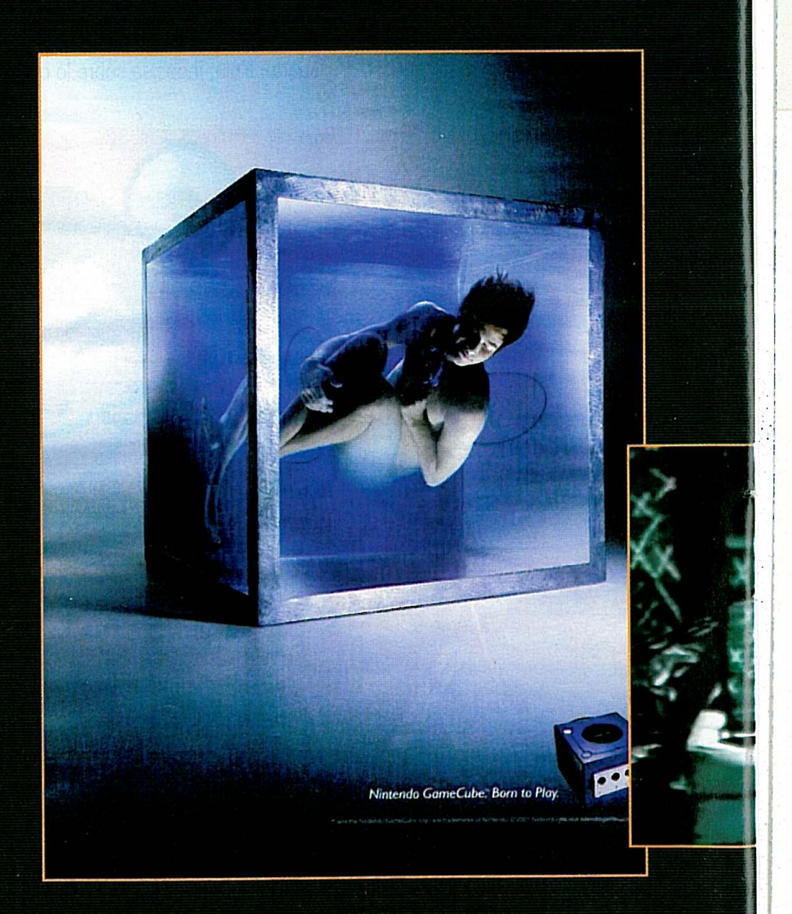
los juegos más esperados

Burnout (PS2) NOVIEMBRE 2002
Metal Gear Solid2: Sons of Liberty (PS2)
Devil May Cry (PS2)
Final Fantasy X (PS2) INVIERNO
Final Fantasy XI
Stuntman (PS2) 2002
Sin & Punishment (N64)
Guilty Gear X (DC)
Headhunter (DC)
Wario Land 4 (GBA)
Warcraft III (PC) INVIERNO
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)
Mario Sunshine (NGC) VERANO 2002
Zelda (NGC) NAVIDADES 2002



por Closed

ANUNCIOS Y MÁS ANUNCIOS



PERIFÉRICOS ABSURDOS QUE NOS HACÍAN MORIRNOS DE RISA

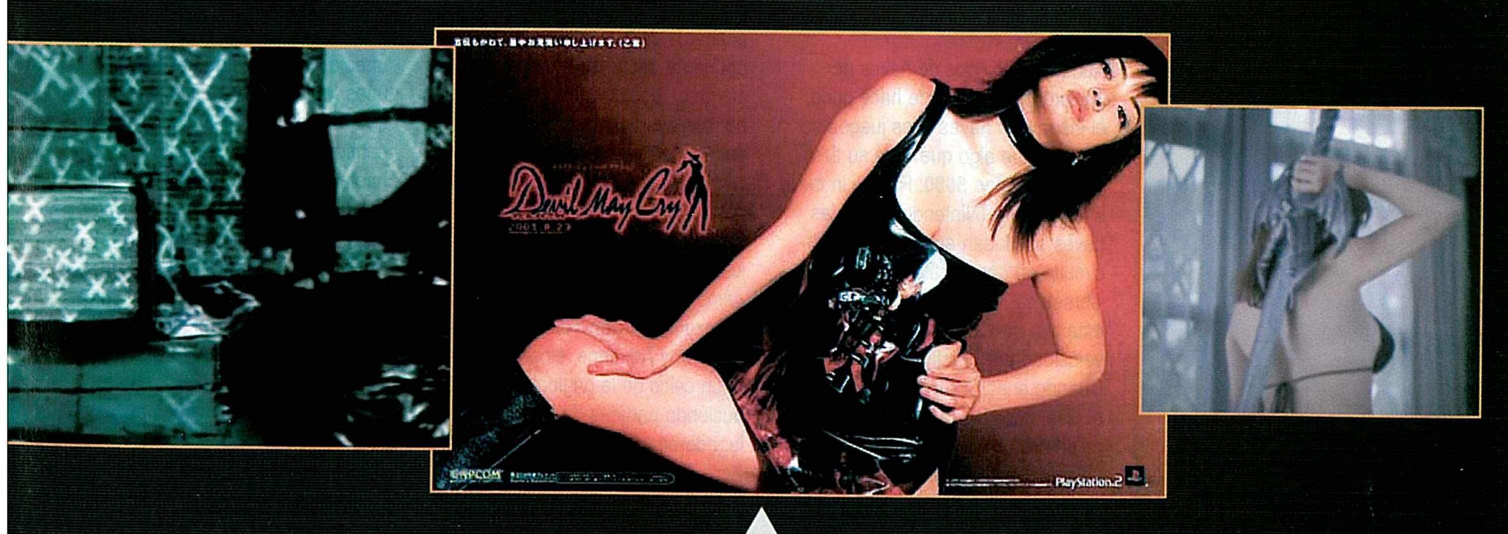
el absurdiférico del mes:

«LA SEÑORA DEL PERRITO»



No, no estamos ante un relato de Chéjov. Esta vez veremos en nuestra sección una máquina recreativa japonesa (como ya sabreis, en este pais no están muy bien de la cabeza) que consiste en sacar al perro a pasear (??????). A pesar de la mala calidad de las capturas, creo que todos podéis ver como funciona: con una cinta transportadora igual a las que venden en teletienda, vamos caminando. Justo al lado del monitor hay un horrendo perro de plástico al que podemos acariciar cuando queramos (también podemos darle en los morros si se hace caca). Así que al salir a la calle, iremos con cuidado de no dejar que ningun vehículo

Algo que viene siendo común últimamente es el hecho de ver anuncios de videojuegos por televisión, cosa que hace un par de años resultaba increíble: tal vez esto sea debido a la mayor integración de los videojuegos en nuestra vida cotidiana, pero, en países como Japón en el que el videojuego desde hace ya tiempo forma una parte integral de la sociedad, obviamente ha de haber una evolución que demuestre que las cosas no se quedan estancadas. Y solo hace falta echarle un vistazo a algunos anuncios de videojuegos para darte cuenta de la diferencia cultural que tienen con nosotros. Por ejemplo, como respaldo del juego "Devil May Cry" de capcom, el spot publicitario nos muestra a una modelo en bikini mientras está en una sesión de fotos... y dices ¿Esto qué tiene que ver con el juego?... Lo único que se me ocurre es que los dos (la modelo y Dante, el prota del Devil may Cry) tienen en común que siempre están haciendo posturitas... Pero no todo queda ahí, hemos visto anuncios del bomberman en el que sustituían los toros de un video de los San Fermines por bombas, y el efecto... bueno, podéis imaginarlo... Hay que decir que últimamente se está llegando a un nivel de creatividad a la hora de anunciar videojuegos que hasta ahora resultaba imposible ver fuera de la prensa especializada, pero con anuncios como el de Playstation 2 (el de la silla de ruedas tirada en el suelo delante de un cartel, en el que se anuncia la bajada de precio de la PS2) o la campaña de Nintendo con la Gameboy Advance (el del paracaidista o el del aeropuerto), hace que nos acerquemos cada vez más a nuestros vecinos nipones....



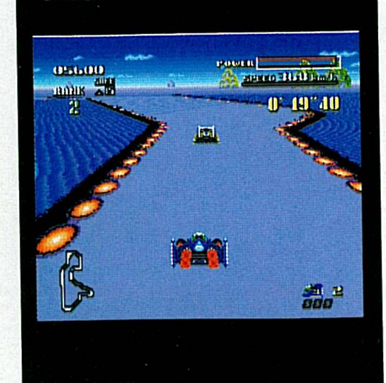
La carrera del siglo

Si existe un subgénero dentro de los juegos de carreras en el que la sensación de velocidad sea lo más importante, ese es sin duda el de las carreras de naves. Ese ee el subgénero que trataremos hoy, un subgénero donde lo que prima son las altas velocidads y los circuitos con loopings imposibles.

por Ricar González

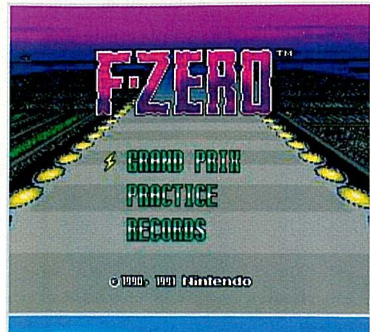
·fzero
(nintendo, 1991)

·wipeout
(psygnosis, 1996)



altas velocidades y loopings del futuro

Aunque los juegos de naves no nacieron precisamente hace poco, el incorporar naves a los juegos de carreras fue algo que llevó su tiempo. En **Galaxy 5000**: Racing in the 51st century (Nintendo, 1986) las naves pululaban aalrededor de un circuito en perspectiva seudo-isométrica. El problema es que, con este tipo de vista, la sensación de velocidad era prácticamente nula. Cuando el hardware lo permitió, fue el diseñador Shigeru Miyamoto quien creó un nuevo género: **F-Zero** (Nintendo, 1991), el primer gran juego de naves en lo que lo importante era la velocidad (bueno, y acabar la carrera sin que ningún oponente destrozara tu vehículo). El juegazo, revolucionario en su tiempo, consiguió gracias a las capacidades técnicas de la Super Nintendo, una sensación de velocidad nunca vista anteriormente. Existen otras tres versiones más del juego: **F-Zero2**, un remake del primero que salió allá por el año 97; **F-Zero Maximum Velocity**, para Gameboy Advance, es prácticamente un calco de la original pero introduciendo partidas de hasta cuatro jugadores, y la de N64, llamada **F-Zero X**, que se convirtió en el juego más rápido de cualquier sistema gracias a su sencillez gráfica y a las capacidades 3D de la N64. Lo que ofrecía este juego de novedoso era unos trazados de circuito llenos de tirabuzones, saltos, abismos y una cantidad de rivales nunca vista hasta la fecha. A partir de la segunda vuelta teníamos acceso a un turbo que hacía que, en ocasiones, nuestra nave superase los 1.000 km/h. En ciertos tramos del circuito podíamos recargar nuestro escudo y turbo (al usar el turbo perdíamos escudo con lo que convenía reservárselo para los sitios idóneos). Alternativamente podíamos utilizar los turbos diseminados por el circui-





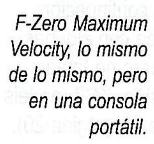








F-Zero *fue el encargado de enseñar al mundo de lo que era capaz el «modo 7» de la super Nintendo: Utilizar un plano 2D como pista y moverlo a toda velocidad, creando una ilusión 3D de lo más efectiva.*



F-Zero Maximum Velocity, lo mismo de lo mismo, pero en una consola portátil.











F-Zero X, *carreras a más de mil por hora con 30 rivales a la vez en pantalla. No verás esa cantidad de rivales en ningún otro juego.*

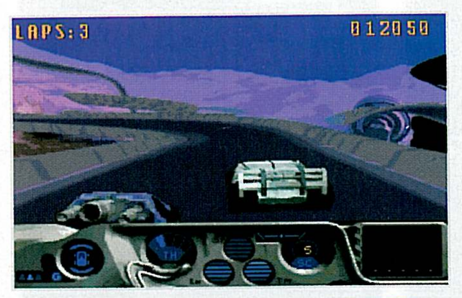
to en forma de *zippers* (llamados así por tener aspecto de cremalleras). Para acabar con nuestros rivales en la clasificación no disponíamos de ningún arsenal de armas. Los combates se basaban en el contacto físico entre las naves. Para ello contábamos con frenos de aire que, al ser pulsados dos veces, embestían al vecino contra uno de los laterales de la pista o, en su defecto, le enviaban al abismo. El otro ataque un movimiento combinado que acababa con cualquiera que se pusiera en nuestro camino. Las posibilidades de juego multijugador eran enormes: al aprender los recovecos de cada circuito podíamos elegir los mejores momentos (saltos, zonas sin barreras laterales, salida...) para embestir a los demás, provocando los más violentos piques entre compañeros. El éxito del F-Zero original fue tal que se convirtió en uno de los primeros juegos jugables via satélite en Japón. Además, la versión F-Zero X se amplió mediante un kit de expansión para la 64DD (unidad de disco que nunca llegamos a ver por aquí), con el que podíamos diseñar nuestras propias naves y circuitos en 3D. Como suele pasar siempre que alguien hace un juego lo suficientemente novedoso como para considerarlo creador de un género, empiezan a salir imitaciones que, con mayor o menor fortuna, intentan sacar tajada del éxito del original, a veces sin aportar nada nuevo, a veces aportando cosas realmente interesantes; como **Wipeout** (Psygnosis, 1995) que introducía el uso de armas en este tipo de carreras. En todas las versiones aparecidas (la genuina para PSX y PC, luego vendrían WipeoutXL/Wipeout2097, Wip3out, Wipeout64, etc. y aún está por llegar Wipeout Fusion...) el objetivo era el mismo: *barrer* (como bien indica el título del juego) a nuestros rivales de la carrera haciendo uso de un arsenal más que contundente. El control, prácticamente idéntico al de



una rareza: ***Crash'n burn*** *para 3DO. Mientras los usuarios de PC jugaban con Megarace, la máquina multimedia de Matsushita se vería agraciada con 2 juegos de carreras de verdad: Road Rash y Need For Speed.*

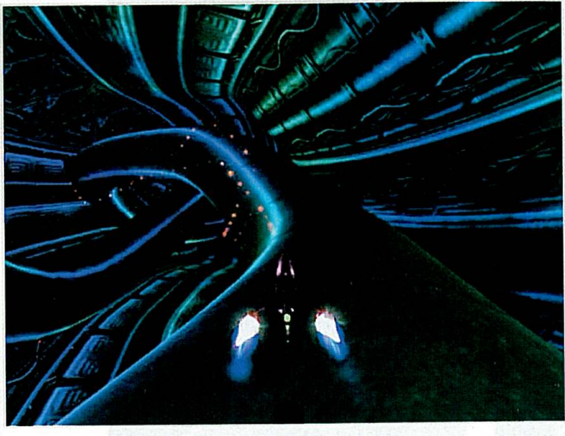










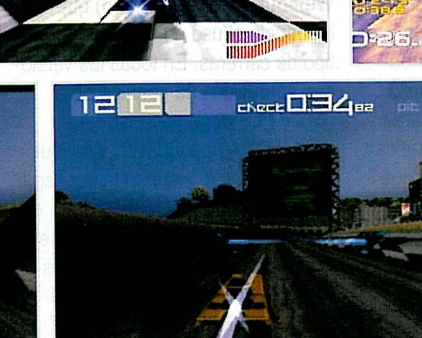


Megarace deslumbró visualmente cuando salió al mercado. Actualmente se está trabajando en su tercera parte, Megarace 3, mucho más impresionante aún. Una nota curiosa: el presentador del show televisivo que se desarrolla dentro del juego es el mismo calvo excéntrico que en la primera parte.

F-Zero, con frenos de aire para las curvas más cerradas y un realismo en la física de los vehículos sólo comparable a su increible sensación de velocidad. Pero Wipeout estaba demasiado ligado a la máquina de Sony como para considerarlo el estandarte de este tipo de juegos en PC. Ese lugar le correspondía a **P.O.D.** (Ubisoft, 1997). Presentado conjuntamente con los procesadores MMX y las primeras tarjetas aceleradoras con chipset 3DFX, P.O.D. fue uno de los primeros juegos en aprovechar estos adelantos tecnológicos, llevando a los usuarios de PC toda la emoción de las más altas velocidades. Anteriormente, y aprovechando el auge del CDROM como soporte de almacenamiento, habían aparecido otros juegos de menor calidad como **Megarace** (Cryo/Mindscape, 1994) y su secuela **Megarace2** para PC, cuyas mayores virtudes eran una apariencia gráfica bastante notable para la época, y un movimiento bastante logrado. Muy en la línea de lo que sería **Crash'n'Burn** uno de los pocos juegos frenéticos para 3DO, una de las consolas compañeras de promoción de Saturn y Playstation, que no tuvo demasiada suerte en nuestro país (ni en ningún otro, a decir verdad).

Pero bueno, ¿qué es esto? ¡llevamos más de medio artículo y todavía no hemos hablado de cine! Bien, el siguiente juego, la saga **Extreme G** (Acclaim) nos sirve de excusa perfecta, ya que sus motos parecen sacadas de la inimitable **Tron** (Walt Disney, 1981) o de la propia **Akira** (basada en el manga de Katsuhiro Otomo). **Extreme G** (acclaim, 199X) trasladaba estas motos a la Nintendo 64 creando un juego bastante similar a Wipeout en su concepción, pero con un control mucho más sencillo (el control de Wipeout resultaba odioso las primeras partidas ya que la nave se controlaba igual de bien que una pastilla de jabón mojada) y un arsenal ampliable tras cada carrera que hacía las delicias de los aficionados a los "gadgets". Su continuación, **Extreme G2** contaba con algunas mejoras técnicas, pero no tantas como la última versión, **XG3** (podéis leer el comentario en la página 20), que resulta muy vistosa y sobre todo













***Extreme G,** motos, velocidad y hasta cuatro jugadores.*

***Extreme G 2,** lo mismo que en XG1 pero con un engine mejorado.*







*La saga **Wipeout :** velocidad en estado puro*









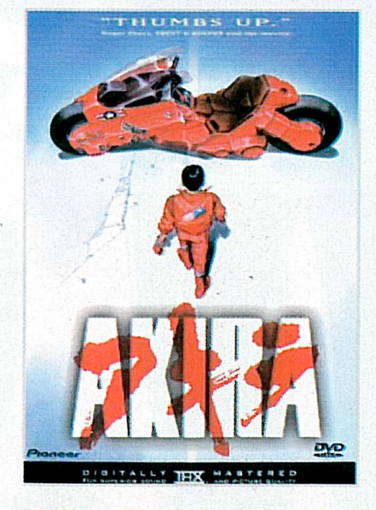
Star Wars Racer: espectacular como pocos.

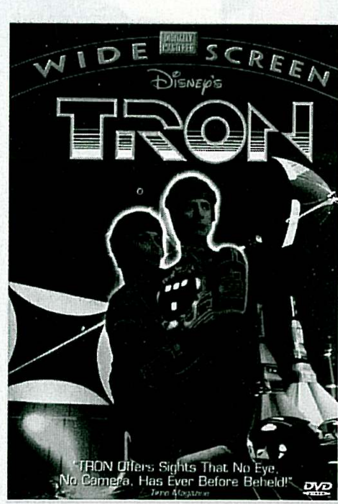
Akira y Tron son dos de las películas que inspiraron las motos de la saga XG.



P.O.D. II

Future Runners, carreras de naves con sello de nuestro pais.(Newsoft, 2000)

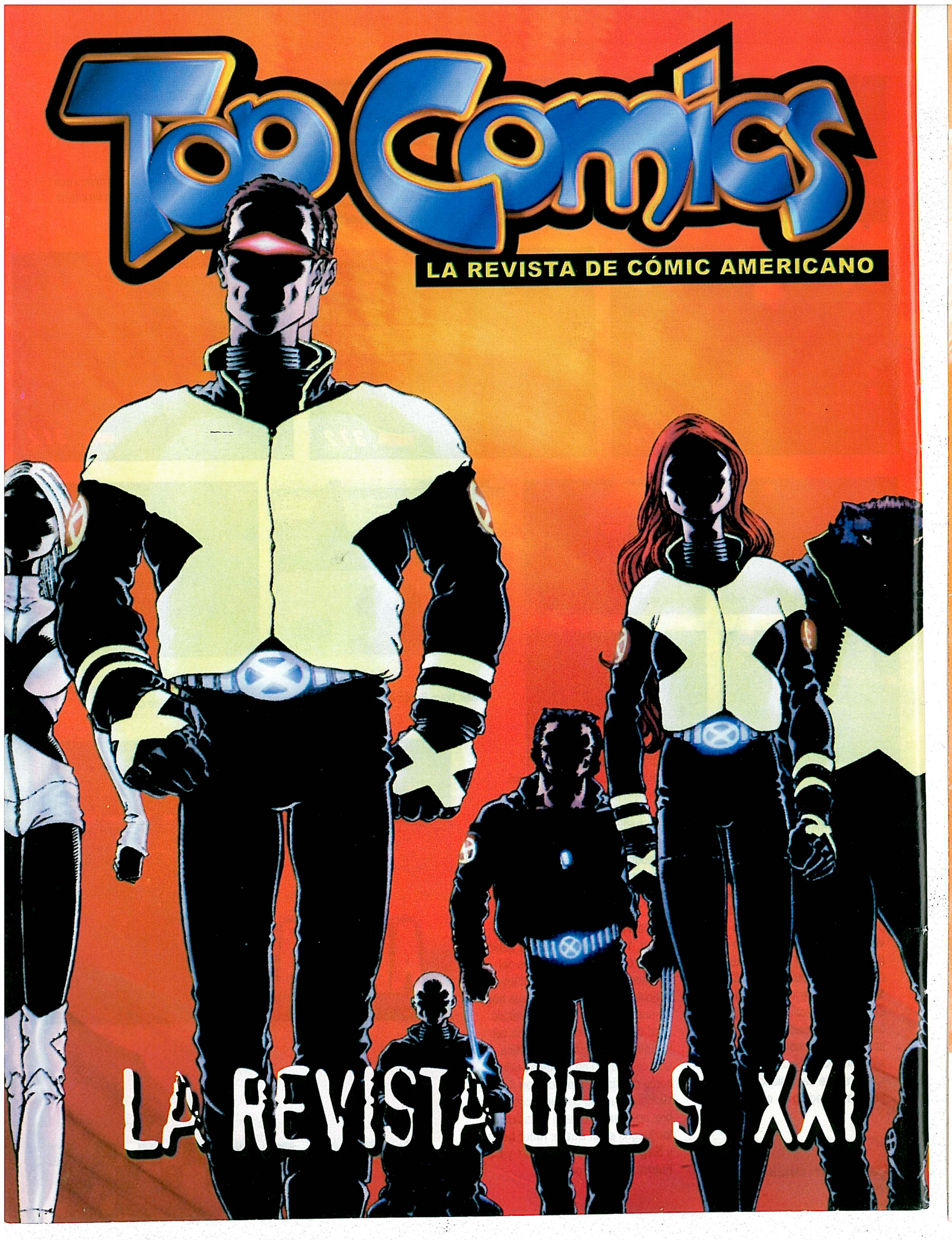




muy, muy rápida. Otra clara influencia cinematográfica (aunque aquí no se sabe quién ha influido en quién) es la de Star Wars Episodio 1. La mágnifica carrera de vainas parecía (probablemente lo fuera) pensada para sacar posteriormente un videojuego: **Star Wars Racer** (Lucasarts, 1998) llegó a nuestro país incluso antes que la película. Su mecánica de juego: idéntica al **F-Zero** pero sin zonas de recarga o de turbo. Su novedad: la manera de activar el turbo, completamente soberbia. Algunos critican que el juego resulte demasiado simple, pero estoy seguro de que no han visto nada tan veloz desde **F-ZeroX**, además en la mayoría de circuitos no podríamos ni usar las armas ya que están repletos de obstáculos que requieren toda nuestra atención. También existe una máquina recreativa de **Star Wars Podracer** (Sega, 1999) que incluye dos palancas de control, idénticas a las del podracer utilizado por Anakin en la película. Y si os preguntáis qué hay de nuevo en este género os remito al cd de portada, donde podéis ver las imágenes del nuevo **Kinetica**, un nuevo juego en el que se utiliza como chasis el propio cuerpo. Como siempre, para no perder la costumbre, nos hemos dejado unos cuantos juegos en el tintero: **Killer Loop** y **Magforce Racing** para PSX y DC, **Future Runners** para PC...

¿Y LA COLUMNA NARANJA QUE HABÍA EN ESTE LADO DE LA PÁGINA?

Pues debido al poco tiempo que queda entre la salida de un número y el cierre de edición del siguiente, nos vemos obligados a publicar vuestras respuestas en el próximo número. ¡Lo siento!



Top Comics
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
LA REVISTA DEL S. XXI

TODOS LOS CIRCUITOS

EXTREME G III | PS2

Si no te apetece ir sacando los circuitos de uno en uno y no puedes esperar a verlos todos, aquí tienes el truco necesario para desbloquearlos:
En la pantalla de título, pulsa L1,L1,L2,L2,R2,R2,R1,R1 y después pulsa L1+L2+R1+R2 a la vez. Verás un mensaje en la pantalla si lo has hecho correctamente.

TURBO INFINITO

Para obtener Turbo infinito, en la pantalla de presentación pulsa L1+R2, L2+R2, L1+L2, R1+R2, escucharás un sonidillo... y ¡ya está! A ver quien te pilla ahora.



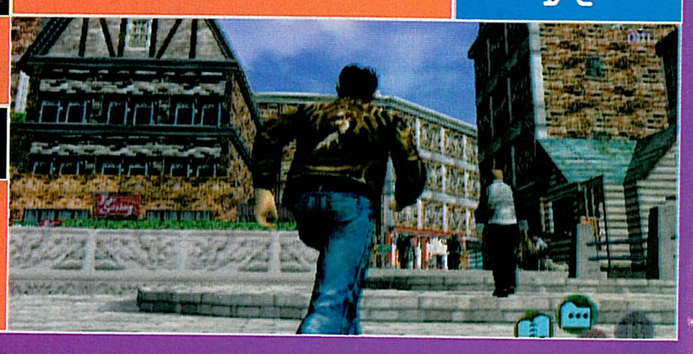
MODO OMAKE

SHEN MUE II | DC

Pon el disco 1 en un PC y te saldrá el "Omake Mode".

VIDEO DE LA VERSION SATURN

Pasate el juego, y , después de los créditos, podrás ver un video del Shenmue cuando estaba siendo desarrollado para Saturn en la seccion de arcade del Shenmue Collection.



MODO AVANZADO

ADVANCE WARS | GBA

Mantén apretado Select antes de entrar en el modo campaña y jugarás en el modo Avanzado. Te encontrarás con enemigos mas poderosos y ganarás mas monedas si completas la misión.

BORRAR LOS DATOS

Si quieres resetear los dados pulsa L, Select y derecha justo después de encender la Gameboy Advance. Aparecerá una opción para borrar los datos.

ACCEDER A MÁS MODOS

Para activar los modos "War Room", Campaña, Diseñar mapas, y estadísticas, debes completar todas las misiones en Field Training, otra opcion tambien es ir directamente a la última y pasartela.





R.E.CODE VERONICA X — PS2

ACTIVAR EL BATTLE MODE

Pasate el juego, dá igual la dificultad y el ranking que obtengas.

CHRIS ALTERNATIVO

Supera el Battle Mode con Wesker.

LANZAMISILES INFINITO

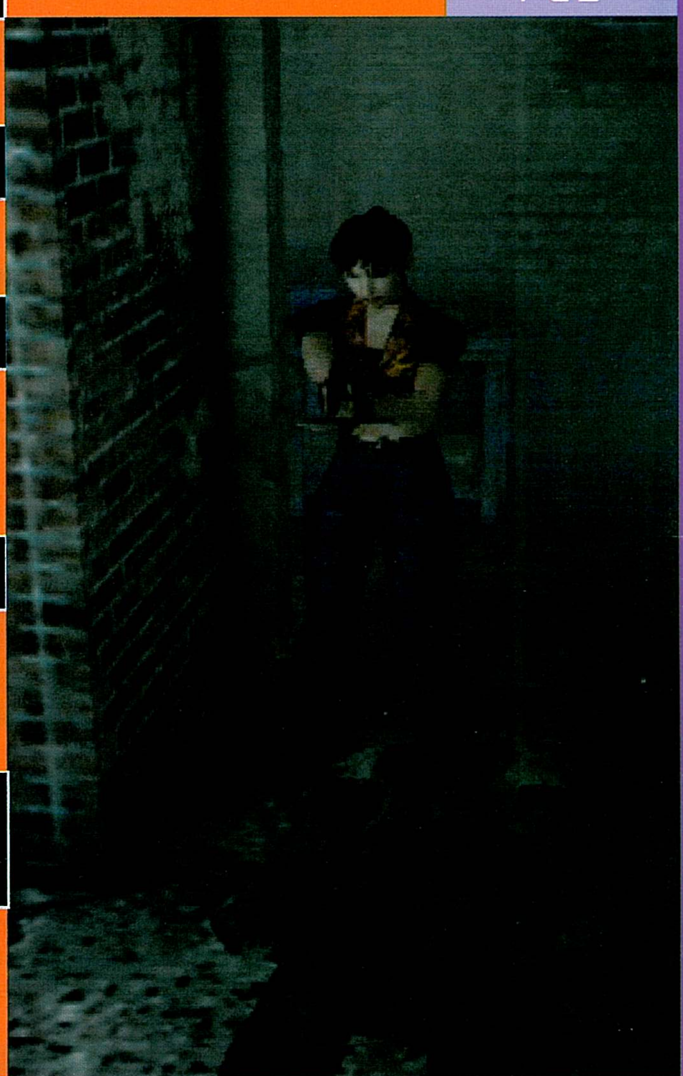
Consige ranking A al pasarte el juego, y encontrarás un lanzamisiles en la primera caja de ítems que encuentres.

PARAR EL RELOJ DEL JUEGO

Manten apretado L1 y pulsa Start durante el juego para pausarlo.

MODO PRIMERA PERSONA EN EL BATTLE MODE

Completa el juego en modo fácil o difícil.



SPIDERMAN M. MENACE — GBA

TODOS LOS PASSWORDS

C0-LQ

TODOS LOS NIVELES CON TODOS LOS ITEMS

Introduce el password JV31- en el menu de password.



¿HAS OÍDO LOS RUMORES? DICEN QUE HA APARECIDO UN DOUJINSHI HENTAI NO APTO PARA MENORES DE 94 AÑOS A PRECIO DE RISA QUE HACE QUE SE TE DERRITAN LOS OJOS AL LEERLO



¡¡¡CORRE A COMPRARLO ANTES DE QUE SE AGOTE!!!



En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar montones de videos con los futuros lanzamientos para todas las nuevas consolas y PC. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema.

Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible con 32 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.





